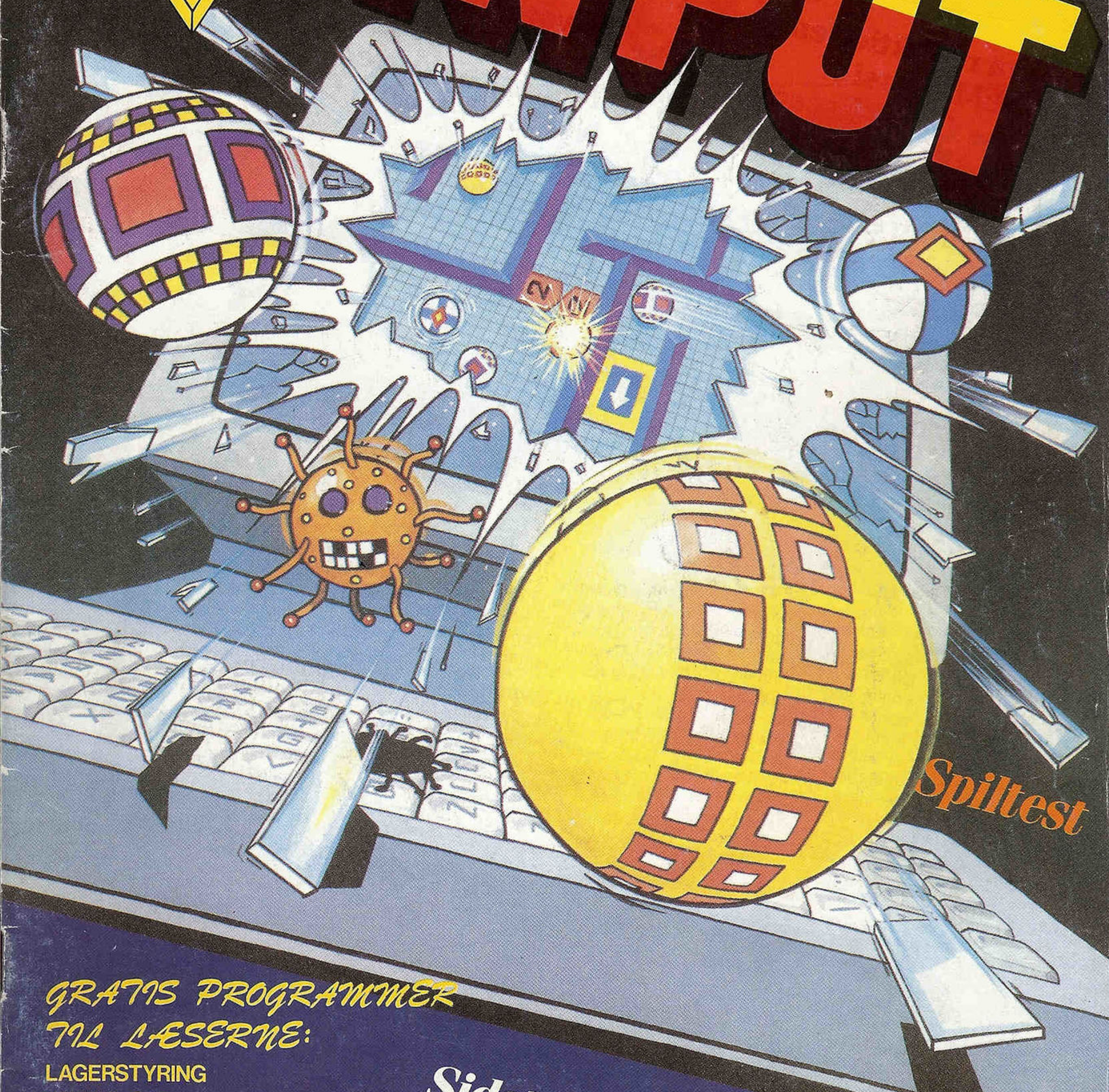
BLAD TIL AMSTRAD
MED MASSER AF LISTNINGER

PRIS KR. 29,85 1987

INPUT

NR. 2



GRATIS PROGRAMMER TIL LÆSERNE:

- LAGERSTYRING
- WIPING OUT
- MEMORY-DUMPER
- SKYTTEN
- BØRSEN
- PRIVATREGNSAB
- ... LIGE TIL AT TASTE IND

Sidste nyt fra PCW i London

STOR GEM OVERSIGT

INDHOLD

FRA REDAKTIONEN

Så sidder du igen med en udgave af programbladet INPUT. Denne gang handler vores spiltest primært om nogle af de krigsspil, der i øjeblikket sælger godt. Det er faktisk tankevækkende, at disse spil får relativt dårlige anmeldelser, når man ser på den enorme efterspørgsel, der er efter dem. Konklusionen må blive at disse programmer, næsten udelukkende sælges på "rå" forsider. Derfor et godt råd: Prøvespil programmerne inden du køber, eller kan du godt komme ud for en slem skuffelse når du kommer hjem.

PCW nu igen...

Bagest i dette nr. bringer vi en fyldig artikel om PCW i London. Ønsker man at læse mere om denne spændende udstilling, kan man ligeledes finde en artikel i Amstrad Bladet nr. 8. Artiklerne supplerer hinanden fortrinligt og er med til at give et indblik i hvad der sker omkring os i DATALAND.

God fornøjelse med programmerne i dette nr. og hvem ved?

... måske har netop du vundet i vores T-Shirt konkurrence, få svaret på side 41.

Ansvarshavende redaktør:
Sv. Højstrup Christensen

v/Ansvarshavende redaktør:
Sv. Højstrup Christensen

Program redaktør:
Kim Jacobsen

Redaktionelle medarbejdere:
Jan Jesper Larsen, Leif Andrew Rump, Morten Kirkegaard, Steve H. Hansen & Anders S. Hansen.

Grafisk tilrettelæggelse, layout og illustrationer
Malan Zachariassen

Sats: Jysk Fotosats/JF2
Tryk: Rounsborgs Grafiske Hus

Foto: Lemming Special Foto/NK Fotografi
Distribution:
Danmark: D.C.A. samt Avispostkontoret
Norge: Narvesen
Sverige: A.C.M. AB
ISSN 0902-917X

Program HOTLINE:
Hver torsdag ellem kl. 14 og 16.

Tlf. 06 82 24 55

Annoncesalg:
Brian Roy Markussen,
tlf. 06 80 08 77

Redaktion i England:
Peter Cornforth, tel. (04868) 4599
Administration/abonnement:
Birthe Schwartz. Pris og abonnementsoversigt findes under læserservice bagest i bladet.
Abonnement kan bestilles på bladets adresse:
Amstrad Bladet/INPUT
Vestergade 35
8600 Silkeborg

eller på tlf. 06 82 24 55 mellem kl. 9 og 16 alle hverdage.

Forside: Pulsator fra Martech

GEM Oversigt

– en oversigt over de GEM-baserede programmer

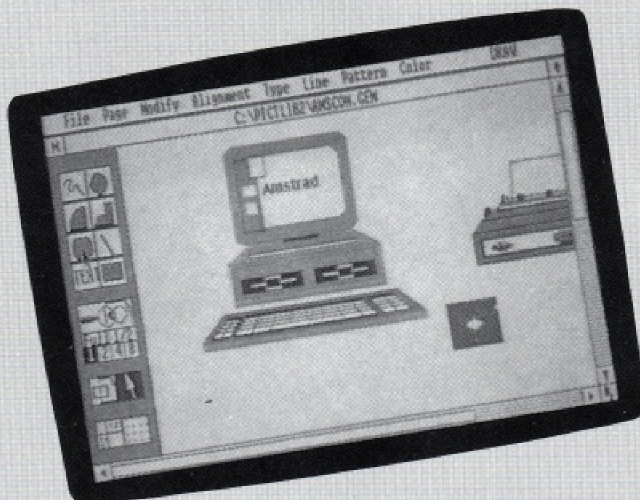
GEM DRAW plus – Det ultimative tegneprogram

Er du den lykkelige ejer af en af Amstrads PC1512'ere, så har du sammen med din computer også fået Digital Research's GEM system med i købet. GEM står for de engelske ord "Graphics Environment Manager" og betyder frit oversat "Grafisk styresystem", altså et styresystem, der udtrykker sig grafisk, og det er lige netop det, der er kernen i GEM systemet. Digital Research's GEM software giver nemlig en grafisk repræsentation af din PC's og dine programmers faciliteter gennem billeder og menuer. Dette gør det muligt for dig at arbejde med din PC ved simpelthen blot at pege på et billede på skærmen og klikke på en af musens knapper. Denne arbejdsmetode er meget let at lære, og efter at du har lært at betjene et program vil kørslen af efterfølgende programmer være endnu lettere.

Flere og flere programmer skrives, så de gør brug af GEM's brugervenlige features. Sådanne programmer kan identificeres ved at der som regel står "Arbejder med GEM software" eller "GEM-baseret" på dem.

Efterhånden som disse GEM-baserede programmer dukkede op på markedet, så modtog vi her på Amstrad Bladets HOT-line flere og flere forespørgsler angående disse programmer. Det var hovedsageligt fra folk, som var i tvivl om programmernes funktion og anvendelighed. Det er disse opringninger, som har givet grundaget til denne artikel, idet vi på baggrund af det stigende antal forespørgsler bestemte os for at bringe en "komplet" oversigt over alle de GEM baserede programmer der i skrivende stund findes i handlen. Oversigten vil desuden inkludere en kort beskrivelse af programmerne.

GEM Draw Plus er et revolutionerende grafik program, som sætter dig i stand til at fremstille professionelle diagrammer, logos eller illustrationer på din Amstrad PC, og det ud fra en stor palette, hvis du har en farvemonitor, (gråtoner på en monochrome skærm). Du kan fremstille billeder ud fra i forvejen bestemte figurer i menuen, eller du kan tegne "frihånds" med musen. Hvis du tegner fri-hånds så kan du vælge mellem mange forskellige linie typer og tykkelser. På et hvilket som helst sted i din grafiske præstation kan du tilføje en tekst. Der er blandt andet en ting som gør programmet anvendelig til f.eks. firma logos på brevpapir eller lign. Rotering og spejlvending af objekter er heller ikke noget problem med Draw plus.



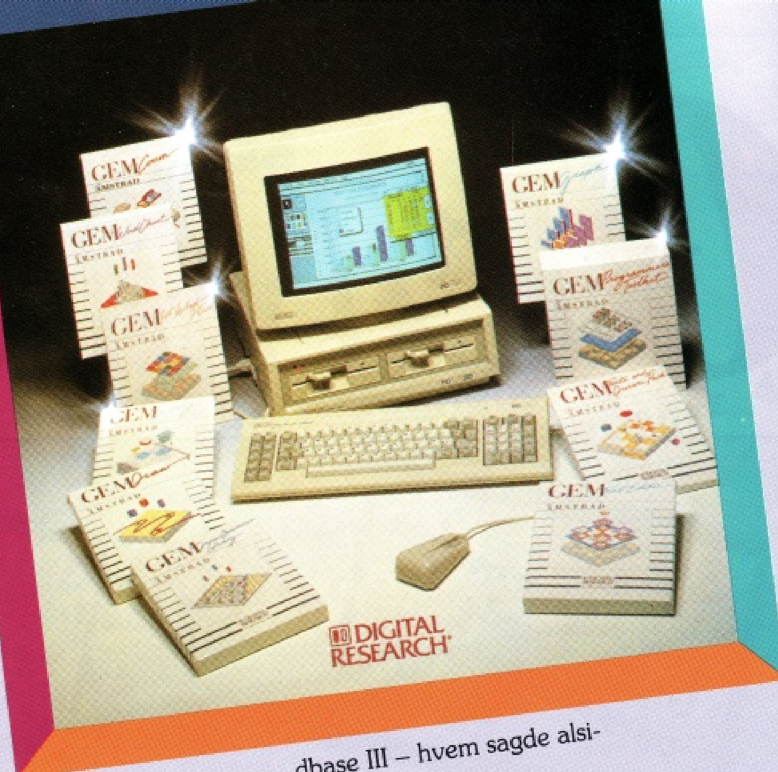
Man kan også lave en tegning i et vindue og derefter "paste" den over i et andet, som så kan "pastes" over i et tredje o.s.v. Ved denne form for "opsætning" råder man desuden over 20 forprogrammerede "kunstværker .

Når man så er færdig med de kunstneriske udfoldelser, kan man få værker udskrevet på IBM kompatible printere (incl. DMP 3000).

Draw Plus indeholder kort sagt alt, hvad man forventer af et godt tegneprogram, men det som gør programmet særligt attraktivt er.jo, at det er udstyret med GEM-brugerfladen, hvilket gør programmet særdeles nemt og fleksibelt at arbejde med.

GEM FIRST WORD PLUS – en tekstbehandler eller en publisher?

GEM 2st Word Plus indeholder alle de funktioner, som man finder i avancerede tekstbehandlingsprogrammer, men uden at der er gået på kompromis med bruger-



venligheden. Ved at bruge de muligheder, der ligger i GEM systemets vinduer, menuer og iconer, så har 1st Word Plus skabt en ny form – for ikke at sige standard for tekstbehandlingsprogram. For eksempel så foregår alle blok operationer – flyt, kopier, slet ved hjælp af musen. 1st Word Plus indeholder desuden en fuldstændig stavekontrol, men desværre ud fra en engelsk ordbog! Men ud over at programmet indeholder alle de ”normale” faciliteter, så yder 1st Word Plus også fuld WYSIWYG, og for ikke-indviede så betyder det ”What You See Is What You Get” altså at det som står på skærmen er nøjagtig det samme, som det der senere viser sig på printeren.

Når man sammenholder denne WYSIWYG facilitet med det faktum, at man kan implementere grafik fra f.eks. GEM Draw Plus, ja så kan man godt blive i tvivl om, om man skal sammenligne 1st Word Plus med andre tekstbehandlingsprogrammer eller om man måske skal sammenligne med desktop publishing programmer.

GEM GRAPH – god, men ikke til matematik

Et af de spørgsmål omkring GEM Graph, der gik igen var ”Kan GEM Graph bruges til at tegne grafer med ud fra en matematisk formel?” og spørgsmålet kom fortrinsvis fra unge gymnasiestuderende, som tydeligvis troede at de havde skudt papegøjen. Men lad mig med det samme slå fast GEM Graph er IKKE til matematik – sorry! I kan godt hive lommeregneren frem og beregne støttepunkter, differentilakvotienter og hvad det nu alt sammen hedder. Men som en sidebemærkning så kan jeg nævne, at Borland fornyligt har lanceret et utroligt stærkt matematikprogram, som de har kaldt ”Eureka”, jeg håber på, at jeg i en anden forbindelse kan komme nærmere ind på dette program.

Men efter ovenstående afsnit om hvad GEM Graph ikke kan så lad os gå videre med det, som programmet kan. GEM Graph er beregnet til at fremstille en på forhånd givet datamængde grafisk, og det er det faktisk god til. Ved hjælp af GEM brugerfladen så er det nemlig nemt at fremstille både linie-, søjle- og lagkagediagrammer i alle mulige afskygninger, man bladrer simpelt hen igennem et helt galleri af forskellige diagramtyper, og når man finder et passende diagram ”clikker” man på musen, og vupti! så har man det ønskede diagram ud fra den i forvejen givne datamængde, som forresten kan hentes fra programmer som Lotus 1-2-3, Symphony og dbase III – hvem sagde alsidig?

Som en afsluttende bemærkning skal det lige siges, at diagrammet kan køres ud på alle IBM kompatible printere (incl. DMP 3000).

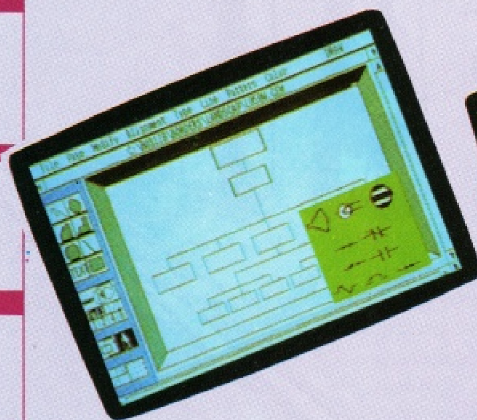
GEM COMM – en sikker forbindelse til omverdenen

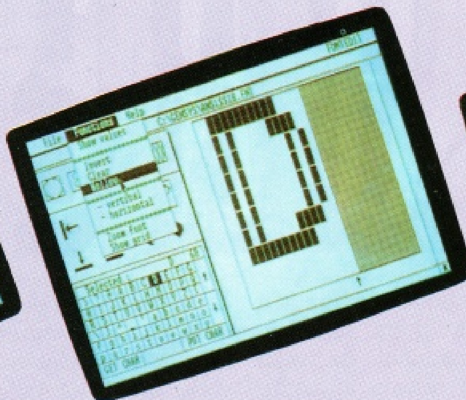
I den verden, som omgiver din PC'er er der masser af muligheder for at hente elektroniske informationer. For eksempel kan man lade sin PC koble op imod en stor databank eller man kan sende elektronisk post. Men hidtil har alle disse muligheder været forbeholdt et fåtal, idet både udstyret har været dyrt og programmerne forholdsvis svære at bruge. Men med GEM Comm skulle i hvert tilfælde det sidste problem være ude af verden og knap tusinde kroner kan vel heller ikke siges at være dyrt.

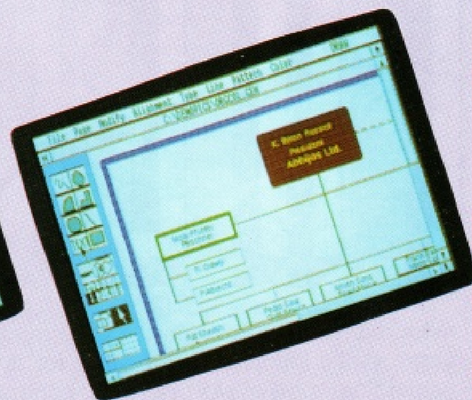
Da GEM Comm kører 100% under Digital Research's GEM-system, så er det praktisk talt muligt at benytte alle faciliteterne ved hjælp af musen. Hovedfunktionerne er repræsenteret med letgenkendelige iconer.

GEM Comm er blevet designet med hovedvægten lagt på brugervenligheden, så folk, der aldrig har arbejdet med et kommunikationsprogram før, kan bruge programmet uden de store forkundskaber, men samtidigt indeholder programmet alle de faciliteter, som man finder i moderne kommunikationspakker. F.eks. Auto dial, auto answer auto logon, multitasking, baud rater op til 9600/9600, indbygget tekst editor og meget andet.

GEM Comm understøtter følgende modems: Amstrad PC modem, Dacom 123B, 2123AD-s, Unity-Dowty minimo PLUS2, Quattro, Hayes 300, Smartmodem 12, miracle WS 3000, Tandata tm 512,600 og "Heyes kompatible" modems og manuelle modems.







GEM DIARY – den elektroniske Time Manager

Med dette program går Digital Research et vist managementfirma i bedene. Det er dog ikke fine læderindbundne universal kalendere, som de har givet sig af med, men funktionen er den samme. GEM Diary er nemlig en elektronisk kalender, endda temmelig avanceret.

Ud over at programmet kan udskrive de velkendte månedskalendere med dage, ugenumre så indeholder programmet også en aftalebog ed en "side" for hver dag. Her kan man f.eks. notere en forretningsmiddag med konsulent XX klokken 13.00 og så sætte computeren til at minde en om aftalen klokken 12.30 med en elektronisk alarm a la et digital ur – og skulle du tilfældigvis ikke have tændt for din computer på det aktuelle tidspunkt, så vil programmet minde dig om de "glemte" aftaler lige så snart at GEM startes op.

Som enhver anden læderindbunden universal kalender med respekt for sig selv, så indeholder GEM Diary også et adressekartotek, hvori man kan notere forretningskontakter, venner o.l. – og selvfølgelig byder GEM Diary på avancerede søgefaciliteter i forhold til de konventionelle kalendere.

Det som gør GEM Diary til et virkeligt stærkt program er at det kører som et baggrundsprogram, det vil sige at det altid ligger i hukommelsen. Man starter simpelthen dagen med at loade programmet ind i hukommelsen, hvorefter man hurtigt kan kalde programmet frem på skærmen når man f.eks. sidder og taler i telefon og lige skal se om man er ledig den og den dato og klokken det og det, og hele proceduren sker nemt og smertefrit med nogle enkle tastetryk.

GEM DESKTOP PUBLISHER – bliv en "rigtig" skrivebordsredaktør

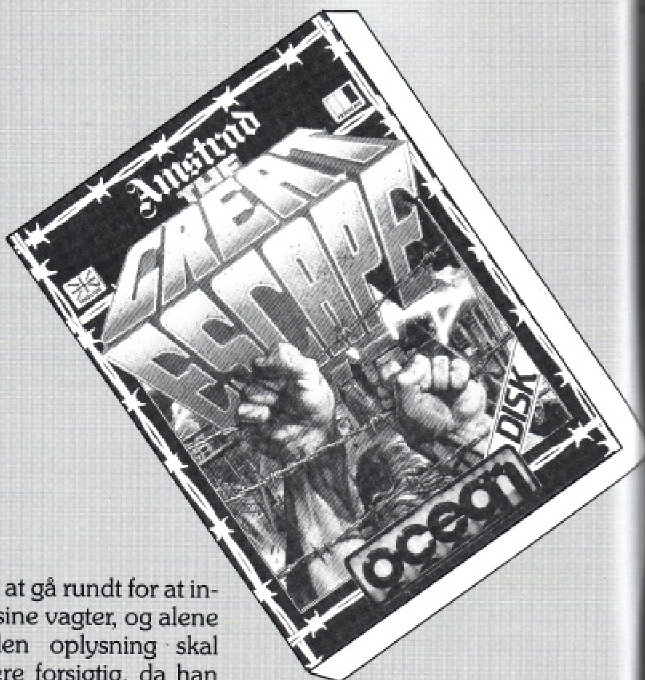
GEM Desktop Publisher er et meget kraftigt publisher program, der er fuldt på højde med f.eks. Fleet Street Editor omend måske bedre i kraft af GEM brugerfladen.

Inden vi går igen med gennemgangen så skal det lige bemærkes at GEM Desktop Publisher i modsætning til de tidligere omtalte programmer kun kan køre på systemer med enten to disk drev eller et disk drev og en harddisk.

GEM Desktop Publisher er et meget stort og kompleks program (men det er ikke svært at bruge) og det yder en høj kvalitet til små penge. Det vil være for omfattende at gennemgå programmet fuldstændigt, så jeg vil blot nævne de vigtigste features ved programmet.

– Velegnet til at lave rapporter, brochurer, kataloger, prislister og annoncer.
– Nem at bruge p.g.a. GEM-miljøet.
– Fuld WYSIWYG.

Fortsættes side 38



Først må vi lige fastslå en ting: Det er lang tid siden OCEAN havde sine kronede dage, hvilket ses på kvaliteten af dette spil, som absolut IKKE kan findes blandt de 50 bedste (det er godt nok de færreste, der findes der, men skidt).

Nuvel, vi anmelder det alligevel.

Forhistorien er som følger: året er 1942, stedet Tyskland (det var eet stort i disse år, you know) og krigen har stået på i lidt over 2 år efterhånden. Du blev fanget af tyskerne (sløve padde), og befinder dig nu i en POW-lejr (Prisoner Of War). Da det nu er sådan, at sejren muligvis ikke lie er for døren, ser du dig nu nødsaget til at undslippe ad egen vej, hvilket ikke er nogen let opgave. Som der står i instruktionen, må flugten omhyggeligt planlægges med megen

Selve lejren du befinder dig i, er et gammelt slot, på en ø i nordsøen, omringet af klipper på tre af siderne. Den eneste (officielle) indgang, er ad en smal vej, og forbi en vagtpost, der omhyggeligt checker alle personer. Under lejren er der derimod alle mulige former for tunneler og klokker, som med en fakkel i hånden, kunne vise sig at blive nyttige.

finde på at gå rundt for at inspicere sine vagter, og alene udfra den oplysning skal man være forsigtig, da han er den man mindst af alle ønsker at støde ind i.

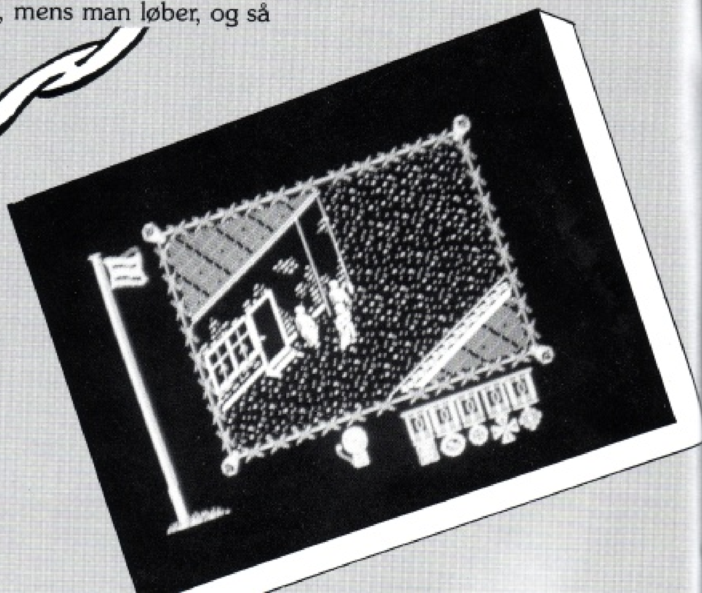
De tyske vagter, derimod, er fuldt forudsigelige, da de jo er blevet sat til at bevogte diverse poster, og når de går

THE GREAT

tålmodighed, hvilket til sidst gerne skulle kulminere i en genial flugt med et stort resourceoverskud. Som jeg nævnte før, er en flugt ikke nem, og de gør det absolut ikke nemmere, at du er bevogtet af nogle store, stygge vagter, men i den daglige gøren og laden, har du mulighed for at slippe væk uden at der bliver lagt mærke til det. Mens du nu har chancen, må du kortlægge lejren, og samlediverse ejendele, som du får brug for, når flugten skal iværksættes. Det kan være med, værktøj og så fremdeles. En sidste bemærkning fra instruktionen må være, at der er mange måder at undslippe på, nogle sværere end andre, hver eneste ene dog farlig, og hver kræver de deres mand/kvinde og specielle udstyr.

I lejren findes der fire former for liv (homo sapiens): En kommandant, de tyske vagter, et udvalg af andre fanger, og så dig. Hver har de deres funktioner (også dig), og den er først og fremmest for kommandantens vedkommende, at placere vagtposter, hvor han synes der er brug for dem (det er ikke småting, han synes, når man kommer længere ind i spillet). Han kan desuden

deres runde, gør de det med nøjagtige mellemrum, hvilket gør det muligt, at smutte væk, mens de patruljerer, samtidig kan man smutte forbi en vagt, når han står med ryggen til, men man skal dog være hurtig, da han kan finde på at vende sig om, mens man løber, og så





ESCAPE

er fanden løs. Medfangerne har været i lejren i meget lang tid, og deres mod på at flygte er faktisk brugt op. Dog kan man finde enkelte, der er villige til at distrahere vagterne, mens man laver narrestreger. Det er ved at analysere fangernes daglige foretagen (morgensamling, måltider osv.) at man kan regne sig til, hvornår mulighederne for flugt er mest gunstige. Nu er der så kun en tilbage: dig! Du kan kontrolleres af et joystick, eller med tastaturet, og følger (forudsat at dit moralflag ude i siden, er gult) den daglige gang sammen med de andre fanger. Således kan du kortlægge disse ting (samlinger osv.) uden at røre joystick'et, da du automatisk følger de andre. Hvis du nu derimod river i styrepinden, kan du komme uden for grænserne af det tilladelige, og så bliver dit moralflag lige pludselig rødt, hvilket betyder at du skal passe på. Nu kan du nemlig arresteres, hvilket betyder at du mister alle de ting du evt. har samlet op under svinkeærindet. Men du er i rød zone, kan du kortlægge lejren i detaljer, men vær tilbage i gul zone inden en samling, da alarmen så begynder at ringe for flugt. Du kan selvfølgelig også bare løbe fra vagterne når de opdager dig, og derved forsøge at komme ind i barakken igen, da det kan redde dig.

Men hvad er nu dette moralflag for et. Jo, ser du. Ude i skærmens venstre side står en flagstang med et flag. Dette flag kan enten være gult eller rødt, hvilket indikerer din (u)lovlige position. Flaget indikerer også din moral, således at du ingen rygrad har, når det er i bund, så pas på med, hvor langt du bevæger dig langt væk fra de andre. Moralen får dog et skub opad hver gang du findet et eller andet (kan også være en uopdaget del af lejren). Når du ingen moral har tilbage, er du ligeså tam som alle de andre fanger, og må starte forfra. Nede i skærmbilledet findes der en klokke, som har to funktioner. Den ene er (når den ringer kort tid af gangen) at gøre opmærksom på måltider, samlinger o.a. Når det sker, vises en besked i bunden af skærmen. Den anden funktion er, når du er på flugt. Da vil den bimle konstant, og så er det med at få lettet de nedre anatomier. Points får du hver gang du samler ting op og opdager nye områder af lejren.

Grafikken er over middel, men dog intet at råbe hurra for, da den er simpel m.h.t. til farvevalg (så godt som alt er ensfarvet, i hver sin farve). Derimod har den sin force ved, at den er overskuelig, og ikke pakket ind i en masse krimskrams, som det mange gange er tilfældet.

Lyden er absolut ikke spillets stærke side, da den begrænser sig til klokkens bimlen. Det kan godt være rart med lidt ro, men er det her ikke at overdrive?

Programmets (spillets) stærkeste side er handlingen. Ved første øjekast kan den være lidt kedelig,. men når man kommer længere ind i spillet, viser det sig at være et spil af betydelige dimensioner, der fængsler i sådan grad, at spillet er absolut anbefalelsesværdigt.

Dette spil er ikke normal OCEAN stil, hvilket man tydeligt ser, da det normalt er fed grafik og lyd, men dårlig handling. Her er det lige omvendt, men dog ikke noget der giver OCEAN et særligt stort skub op ad rangstien, sagt uden at få det til at lyde nedværdigende. En personlig kommentar ville være, at de har forsøgt at lægge sig op ad US GOLD med et hæderligt resultat.



Grafik: 3
Lyd: 1
Interesse: 4



De bliver ved med at komme, man kan ikke slippe for dem, de overfalder en når man mindst venter det, angriber på de mest ubehagelige tidspunkter, ribber en for den sidste mønt man har og efterlader ofret i dyb frustration – det er min opfattelse af de fleste software-huse, der laver strategy-games! Og Reelax er ikke en undtagelse med deres The War Game...

The War Game foregår på et bræt (i dette tilfælde på skærmen) (ligesom de fleste andre strategi-spil), med træer, en flod og nogle bondegårde. Du skal placere din generalstab, ingeniørtropper, infanterister, kavalerister og artilleri på brættet, så du kan modstå fjendens angreb og samtidigt gøre indfald mod fjendens generalstab (ligesom i de fleste andre strategi-spil), og falder generalstaben, har modparten vundet (logisk ik' – gab!).

Jeg har svært ved at se det spændende i disse computer-spil. ikke fordi jeg har noget imod strategi-spil – tværtimod – indtil flere brætspil. f.eks. »Stratego« og lign. kan give timers sjov, spænding og faretruende hjernevridninger. Men mange computer-strategi-spil er utrolig idéforladte, selv om de er mere avancerede end de oprindelige brætspil. Det er f.eks. nemt at dele hæren op i delinger og lade udfaldet af kampene afhænge af delingernes individuelle kampiver(!), deres antal, våbentyper osv. Det ville være en uoverkommelig opgave på et brætspil.

THE WAR GAME

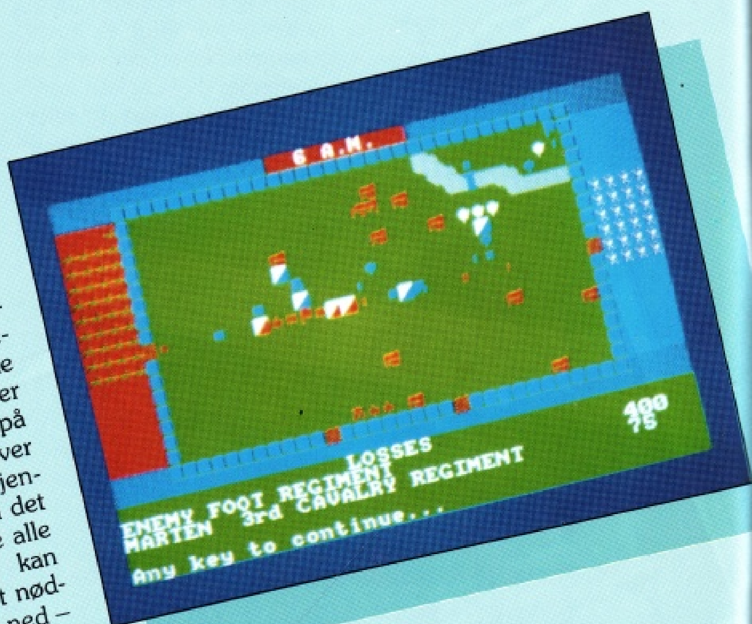
FRA REELAX, STRATEGY SERIES

The War Game virker efter deling-princippet, men her holder realismen også op! Det er ikke muligt at dele f.eks. ingeniørtropperne op i to eller blande fodfolket eller artilleriet med ingeniørtropperne for at danne et regiment, der kan krydse floder eller rydde skove under kraftig beskydning. Nej, nej – hvis ingeiørtropperne vil bygge en bro, så må de også tage skraldet!

The War Game virker efter tur-princippet, dvs.: først flytter du, så flytter jeg, så skyder du og så skyder jeg. Heldigvis sørger The War Game for at modparten forsvarer sig, når de angribes, men jeg ville ønske, at programmørerne ville udnytte nogle af CPC-erens helt specielle muligheder, f.eks. interrupt-styring, til at gøre spillene mere realistiske, med f.eks. real time krigsførelse – det ER muligt på en computer og det bliver meget mere spændende – ellers kan man lige så godt bruge brætspillene istedet!

The War Game er efter min mening kedeligt; brættet og brikkerne er blok-grafik, trompetlydene er ulidelig falske og systemet er ikke særlig brugervenligt. Det er f.eks. nødvendigt at vente på en statusrapport efter hver runde for at se, hvordan fjendens hær klarer sig. Da det ikke er muligt at huske alle oplysningerne (jeg kan ihvertfald ikke), er det nødvendigt at skrive dem ned – og hvor er så fidusen med computer-spil egentlig blevet af? På den anden side – der er nogen der kan li' denne type spil...

LAR



Din lokale forhandler

Sjælland

AMSTRAD-eksperten i Hvidovre

PRO COMPUTER

Strandmarksvej 21 . 2650 Hvidovre . 01 78 55 43

Åbent mandag-torsdag 9-17³⁰, Fredag 9-19⁰⁰, Lørdag 9-13

Vi forhandler også:

AMSTRAD PC-computere m/v

Stort udvalg i programmer og spil.

RADIO TV DØGNSERVICE

IB JØRGENSEN
SNESEREVEJ 6, BÅRSE
4720 PRÆSTØ
TELF. (03) 78 00 03

Total forhandler af samtlige Amstrad produkter

Ring og få et tilbud på netop det du har brug for.
Husk vores berømte kontobetingelser

Holm Foto, Schweizerpladsen 10,
4200 Slagelse
Holm Foto, Korildgade 81, 4400 Kalundborg
Holm Foto, Ringstedgade 1 A, 4700 Næstved

Midtjylland

AUT. COMMODOREFORHANDLER

Alt til dit EDB-forbrug i hverdagen

GRAFFITI DATA

Chr. d. 8.s Vej 58 DK-8600 Silkeborg Tlf. 06-82 13 52 06-82 18 55

Nordjylland

FORHANDLER AF:

AMSTRAD JOYCE, PC1512 og PC1640
MULTITECH COMPUTERE
STAR NL10 - printer - Dagspris

PROGRAMMER TIL DIT BEHOV

TK-data

Torvegade 4 · Brønderslev · Tlf. 08 82 59 55

Vestjylland

AUT: AMSTRAD FORHANDLER



B. O. bøger ESBJERG
Kongensgade 33
Tlf. 05 12 11 77

LAGER STYRING

TIL: CPC 6128.

Fra de efterhånden mange CPC 6128 ejere modtager vi jævnligt opfordringer på programmer, der udnytter den 64 KRAM bank, der findes i denne maskine, og skal jeg være helt ærlig, så tror jeg at det er første gang i Amstrad bladets historie at der bliver bragt et sådant program, men en gang skal jo være den første. Så lad mig straks slå fast, at dette program kun kan køres på en CPC 6128.

Det nedenstående program, som vi har modtaget fra John Enslev, hører til i genren: seriøse programmer; det er nemlig et utroligt gennemført og professionelt lagerstyringsprogram, som fylder hele 27 K i hukommelsen. Programmet tillader op til 1000 forskellige varenumre og rummer alle tænkelige editeringsmuligheder. Når varenumrene indtastes sammen med de relevante oplysninger som: betegnelse, dimensioner, antal, pris og forventet forbrug pr. måned, så ordnes de automatisk i alfabetisk rækkefølge. Desuden er der mulighed for en samlet beregning af varelagerets værdi. Men ellers kræver programmet ingen større gennemgang, da det er suppleret med en god hjælpe-funktion. Vi siger mange tak til John Enslev og kvitterer med 750.00 skattefrie kroner.

```
10 'Program "LAGERSTY" afslutt
et d.08.07.87 af John Enslev.
20 KEY DEF 69,1,97,65,141
30 KEY 141,"auto "
40 'linie 10-20 definerer CONT
ROL A til AUTO
50 KEY DEF 62,1,99,67,142
60 KEY 142,"cls"+CHR$(13)+"cat
"+CHR$(13)
70 'linie 40-50 definerer CONT
ROL C til CAT
80 KEY DEF 58,1,101,69,143
90 KEY 143,"edit "
100 'linie 70-80 definerer CON
TROL E til EDIT
110 KEY DEF 36,1,108,76,144
120 KEY 144,"cls"+CHR$(13)+"li
st"+CHR$(13)
130 'linie 100-110 definerer C
ONTROL L til LIST
140 KEY DEF 15,1,128,128,145
150 KEY 145,"mode 0"+CHR$(13)
160 KEY DEF 13,1,129,129,146
170 KEY 146,"mode 1"+CHR$(13)
180 KEY DEF 14,1,130,130,147
190 KEY 147,"mode 2"+CHR$(13)
200 KEY 131,"0,0"+CHR$(13)
210 SYMBOL AFTER 91
220 SYMBOL 123,62,122,216,220,
248,218,222
230 SYMBOL 124,124,206,222,254
,246,230,124
240 SYMBOL 125,56,0,124,198,25
4,198,198
250 SYMBOL 91,0,0,118,26,126,2
16,110
260 SYMBOL 92,0,0,118,204,214,
102,220
270 SYMBOL 93,48,0,120,12,124,
204,118
280 '**************************
**********************
290 ' HUSK RUN BANKMAN FOR KOR
SEL AF PROGRAMMET
300 '**************************
**********************
310 bank=1:xnr=0:p$="FRA":p=3:
psk=2:øBANKOPEN,72:r%=0
320 MODE 2
330 LOCATE 28,2:PRINT "HOVEDME
NU LAGERSTYRING."
340 LOCATE 20,4:PRINT"Indtastn
ing af nye data          (1)"
350 LOCATE 20,5:PRINT"List dat
a                <P/S>   (2)"
360 LOCATE 20,6:PRINT"Søge dat
a                <P/S>   (3)"

370 LOCATE 20,7:PRINT"Hent dat
a fra diskette           (4)"
380 LOCATE 20,8:PRINT"Gem data
 pÅ diskette             (5)"
390 LOCATE 20,9:PRINT"Rette da
ta                       (6)"
400 LOCATE 20,10:PRINT"Slette
data                     (7)
"
410 LOCATE 20,11:PRINT"Beregni
ng af lagervÆrdi   <P/S>  (8)
"
420 LOCATE 20,12:PRINT"Brugerv
ejledning                (9)
"
430 LOCATE 20,13:PRINT"Sletnin
```

```
g af filer fra disketten   (10
)"
440 LOCATE 20,14:PRINT"Printer
 FRA/TIL                   (11
)"
450 LOCATE 20,15:PRINT"Stop pr
ogrammet                   (12
)"
460 LOCATE 4,24:PRINT "PRINTER
 : " p$
470 LOCATE 30,24:PRINT"Antal p
oster =";xnr
480 LOCATE 60,24:PRINT"Frie by
tes"FRE("")
490 PLOT 0,10:DRAW 630,10:DRAW
 630,37:DRAW 0,37:DRAW 0,10
500 PLOT 130,150:DRAW 470,150:
DRAW 470,395:DRAW 130,395:DRAW
 130,150
510 PLOT 130,360:DRAW 470,360
520 IF bank=1 THEN LOCATE 20,2
1:PRINT"Husk før kørsel af pro
grammet RUN ";:WRITE"BANKMAN"

530 IF bank=1 THEN LOCATE 20,2
2:PRINT"======================
=====================":bank=0
540 LOCATE 20,18:INPUT"Indtast
 dit valg (Tal 1 til 12) ";v$
550 IF ((MID$(v$,1,1)="-") OR
(MID$(v$,1,1)="+")) THEN MID$(
v$,1,1)="0"
560 IF ((MID$(v$,1,1)=",") OR
(MID$(v$,1,1)=".")) THEN MID$(
v$,1,1)="0"
570 IF VAL(v$)<=0 OR VAL(v$)>1
2 THEN LOCATE 54,18:PRINT SPAC
E$(27):GOTO 540 ELSE v=VAL(v$)
580 IF v=0 THEN 540 ELSE IF v=
12 THEN 630
590 IF (v=2 OR v=3 OR v=5 OR v
=6 OR v=7 OR v=8) AND xnr=0 TH
EN fejl$=" **** Endnu ingen da
ta ****":GOSUB 1970:GOTO 320
600 IF v=11 THEN LOCATE 54,18:
PRINT SPACE$(2):GOSUB 2410:GOT
O 460
610 CLS:ON v GOSUB 690,1490,40
90,2490,2960,3410,5710,1610,60
60,6790
620 FOR pause=1 TO 700:NEXT:GO
TO 320
630 CLS:PRINT"Programmet er af
sluttet.":END
640 '
650 '
660 '*************************
***********
670 ' Subrutine indtastning af
 inddata
680 '*************************
***********
690 øBANKOPEN,72:r%=0
700 WHILE NOT r%=(-1 OR -2)
710 LOCATE #3,1,1:PRINT #3,"RE
TURN=HOVEDMENU"
720 LOCATE #3,1,2:PRINT #3,TAB
(64);CHR$(228)"STOP HER";CHR$(
11):INPUT #3,"Indtast varebete
gnelse          ";vb$
730 IF vb$="" THEN 1050
740 IF LEN(vb$)>28 THEN GOSUB
1880:GOTO 710
750 FOR ch=1 TO LEN(vb$)
760 IF MID$(vb$,ch,1)="Ø" THEN
 MID$(vb$,ch,1)="ø"
770 IF MID$(vb$,ch,1)="Æ" THEN
 MID$(vb$,ch,1)="æ"
780 IF MID$(vb$,ch,1)="Å" THEN
 MID$(vb$,ch,1)="å"
790 NEXT ch
800 vb=30-LEN(vb$)
810 LOCATE #3,1,4:PRINT #3,TAB
(54);CHR$(228)"STOP HER";CHR$(
11):INPUT #3,"Indtast dimensio
n                   ";dm$
820 IF dm$="" THEN 810
830 IF LEN(dm$)>18 THEN GOSUB
1880:GOTO 810
840 FOR ch=1 TO LEN(dm$)
850 IF MID$(dm$,ch,1)="Ø" THEN
 MID$(dm$,ch,1)="ø"
860 IF MID$(dm$,ch,1)="Å" THEN
 MID$(dm$,ch,1)="å"
870 IF MID$(dm$,ch,1)="Æ" THEN
 MID$(dm$,ch,1)="æ"
880 NEXT ch
890 dm=20-LEN(dm$)
900 LOCATE #3,1,6:PRINT #3,TAB
(44);CHR$(228)"STOP HER";CHR$(
11):INPUT #3,"Indtast pris i k
r. pr. stk.      ";pr$
910 IF pr$="" THEN 900
920 IF LEN(pr$)>8 THEN GOSUB 1
880:GOTO 900
930 pr=10-LEN(pr$)
940 LOCATE #3,1,8:PRINT #3,TAB
(41);CHR$(228)"STOP HER";CHR$(
11):INPUT #3,"Indtast stk. pÅ
lager              ";ls$
950 IF ls$="" THEN 940
960 IF LEN(ls$)>5 THEN GOSUB 1
880:GOTO 940
970 ls=7-LEN(ls$)
980 LOCATE #3,1,10:PRINT #3,TA
B(41);CHR$(228)"STOP HER";CHR$
(11):INPUT #3,"Indtast forbrug
 pr. mÅned i stk. ";fb$
```



```
990 IF fb$="" THEN 980
1000 IF LEN(fb$)>5 THEN GOSUB
1880:GOTO 980
1010 fb=5-LEN(fb$)
1020 te$=UPPER$(vb$+SPACE$(vb)
+dm$+SPACE$(dm)+pr$+SPACE$(pr)
+ls$+SPACE$(ls)+fb$+SPACE$(fb)
)
1030 GOSUB 1080
1040 WEND:fejl$="**** Ikke pla
ds til flere data ****":GOSUB
1970
1050 RETURN
1060 '
1070 '
1080 '*************************
***************
1090 ' Subrutine BINæR SøGNING
 + IndsÆt post
1100 '*************************
***************
1110 øBANKOPEN,72:r%=0
1120 IF xnr=0 THEN ss=0:GOTO 1
330
1130 xs=0:po=INT(LOG(xnr)/LOG(
2)):ss=(2^po)-1
1140 FOR i=0 TO po
1150 xs=xs+1:øBANKREAD,r%,sum$
,ss
1160 IF sum$>te$ THEN ss1=INT(
2^(po-xs)) ELSE GOTO 1190
1170 IF ss1<1 THEN ss1=1
1180 ss=ss-ss1
1190 IF sum$<te$ THEN ss1=INT(
2^(po-xs)) ELSE GOTO 1220
1200 IF ss1<1 THEN ss1=1
1210 ss=ss+ss1
1220 IF ss<0 THEN ss=0
1230 IF ss>xnr-1 THEN ss=xnr-1
1240 NEXT i
1250 øBANKREAD,r%,sum$,ss:IF s
um$<te$ THEN ss=ss+1
1260 IF te$=sum$ THEN GOSUB 20
90:GOTO 1270 ELSE 1330
1270 LOCATE 1,4:PRINT te$;TAB(
75);(ss+1)
1280 SOUND 1,800,60:LOCATE 20,
15:PRINT"Eksisterer i forvejen
. Tryk en tast":FOR fejl=1 TO
1500:NEXT
1290 IF INKEY$<>"" THEN CLS:GO
TO 1410 ELSE 1290
1300 '******************
1310 '   INDSæT POST
1320 '******************
1330 IF xnr=0 THEN 1370
1340 FØR i=xnr TO ss STEP -1
1350 øBANKREAD,r%,sum$,i-1:øBA
NKWRITE,r%,sum$,i
1360 NEXT i
1370 sum$=te$:øBANKWRITE,r%,su
m$,ss
1380 '*************************
*******************
1390 IF r%>-1 THEN xnr=xnr+1
1400 CLS
1410 RETURN
1420 '
1430 '
1440 '
1450 '*************************
**********
1460 ' Subrutine LISTning af d
ata
1470 '*************************
**********
1480 CLS:øBANKOPEN,72:r%=0
1490 GOSUB 2100
1500 WINDOW #3,1,80,4,23
1510 FOR x=1 TO xnr
1520 øBANKREAD,@r%,sum$,x-1
1530 PRINT #p,sum$;TAB(75);(x)

1540 IF (x-1) MOD 19=0 AND x>3
 AND p<>8 THEN GOSUB 2290:IF R
=1 THEN R=0:GOTO 1590
1550 NEXT
1560 WINDOW #1,1,80,24,25
1570 LOCATE #1,15,2:PRINT #1,"
Listning afsluttet    Tryk en
tast."
1580 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1
:GOTO 1590 ELSE 1580
1590 RETURN
1600 '
1610 '*************************
*******
1620 'Subrutine lagervaerdi ve
d list
1630 '*************************
*******
1640 øBANKOPEN,72:r%=0
1650 sumvaerdi=0
1660 IF p=8 THEN 1690
1670 WINDOW #2,1,80,1,3:INK 3,
9:PAPER #2,3:CLS #2
1680 LOCATE #2,1,2:PEN #2,0
1690 PRINT #psk,"VAREBETEGNELS
E                DIMENSION/VæG
T      PRIS       LAGER   VæRDI
  NR."
1700 PRINT #psk,"


       KR.        STK.    KR."
1710 IF p=8 THEN PRINT #8,
1720 WINDOW #3,1,80,4,23:WINDO
W #4,1,80,24,25
1730 FOR x=0 TO xnr-1
1740 øBANKREAD,r%,sum$,x
1750 vaerdi=ROUND(VAL(MID$(sum
$,51,8))*VAL(MID$(sum$,61,5)),
1)
```

```
1760 sumvaerdi=sumvaerdi+vaerd
i
1770 PRINT #p,MID$(sum$,1,65);
TAB(68)
1780 PRINT #p,USING "######";v
aerdi;:PRINT #p,TAB(75);x+1
1790 IF x MOD(19)=0 AND x>3 AN
D p<>8 THEN GOSUB 2290:IF R=1
THEN R=0:GOTO 1860
1800 NEXT
1810 PRINT #p,"
                         Total
vaerdi af lager  =";TAB(65);US
ING"#########";ROUND(sumvaerdi
);:PRINT #p,
SPC(2);"KR."
1820 IF p=3 AND xnr<20 THEN PL
OT 310,ROUND((20.7-x)*16.05):D
RAW 630,ROUND((20.7-x)*16.05):
PLOT 310,ROUND((20.7-x)*16.05+
3):DRAW 630,
ROUND((20.7-x)*16.05+3)
1830 IF p=3 AND xnr>=20 THEN P
LOT 310,30:DRAW 630,30:PLOT 31
0,25:DRAW 630,25
1840 LOCATE #4,28,2:PRINT #4,"
Tryk en tast for HOVEDMENU"
1850 IF INKEY$<>"" THEN 1860 E
LSE 1850
1860 RETURN
1870 '
1880 '************************
**
1890 ' SUBRUTINE FEJL I INDDAT
A
1900 '************************
**
1910 WINDOW #1,1,80,24,25
1920 LOCATE #1,5,25:PRINT #1,"
De indtastede data må ikke vær
e længere end til ";CHR$(228)
" Tryk en tast"
1930 IF INKEY$<>"" THEN CLS #1
:GOTO 1940 ELSE 1930
1940 RETURN
1950 '
1960 '
1970 '************************
******************************
***************
1980 ' Subrutine fejl ingen da
ta + ikke mere plads + data ik
ke fundet M.V
1990 '************************
******************************
***************
2000 CLS:LOCATE 20,12:PRINT fe
jl$
2010 SOUND 1,800,60
2020 FOR fejl=1 TO 1500:NEXT
2030 RETURN
```

```
2040 '
2050 '
2060 '************************
*******
2070 ' Subrutine overskrift SO
G+LIST
2080 '************************
*******
2090 CLS
2100 IF p=8 THEN 2130
2110 WINDOW #2,1,80,1,3:INK 3,
9:PAPER #2,3:CLS #2
2120 LOCATE #2,1,2:PEN #2,0
2130 PRINT #psk,"VAREBETEGNELS
E                DIMENSION/VæG
T      PRIS       LAGER  FORB.
  NR."
2140 PRINT #psk,"

       KR.         STK.   PR.MD.
"
2150 IF p=8 THEN PRINT #p,
2160 RETURN
2170 '
2180 '
2190 '************************
*******
2200 ' Subrutine overskrift RE
T+SLET
2210 '************************
*******
2220 WINDOW #2,1,80,1,3:INK 3,
9:PAPER #2,3:CLS #2
2230 LOCATE #2,1,2:PEN #2,0
2240 PRINT #2,"VAREBETEGNELSE
                DIMENSION/VæGT
    PRIS       LAGER  FORB.
NR."
2250 PRINT #2,"

    KR.        STK.   PR.MD."
2260 RETURN
2270 '
2280 '
2290 '************************
*******************
2300 ' Subrutine for max. 20 p
oster ved listning
2310 '************************
*******************
2320 WINDOW #1,1,80,24,25
2330 LOCATE #1,15,2:PRINT #1,"
Tryk på tasten (F) for flere (
RETURN=MENU)"
2340 a$=INKEY$
2350 IF a$="" THEN 2340
2360 IF a$="F" OR a$="f" THEN
CLS #1:GOTO 2380
2370 IF INKEY(18)=0 OR INKEY(1
8)=32 THEN R=1:GOTO 2380 ELSE
2340
```

```
2380 RETURN
2390 '
2400 '
2410 '************************
****
2420 ' Subrutine printer fra/t
il
2430 '************************
***
2440 IF p$="FRA" AND p=3 THEN
p$="TIL":p=8:psk=8:GOTO 2460
2450 IF p$="TIL" AND p=8 THEN
p$="FRA":p=3:psk=2
2460 RETURN
2470 '
2480 '
2490 '************************
************
2500 ' Subrutine hent data fra
 diskette
2510 '************************
************
2520 CLS:LOCATE 5,12:PRINT"Ons
kes (S)tandardfilen eller (N)a
vngiven fil indlæst fra disket
te (S/N) ?"
2530 a$=INKEY$
2540 IF a$="" THEN 2530
2550 IF a$="S" OR a$="s" THEN
2570
2560 IF a$="N" OR a$="n" THEN
2660 ELSE 2530
```



```
2570 OPENIN "sbankfil"
2580 øBANKOPEN,72:r%=0
2590 INPUT #9,xnr
2600 FOR x=0 TO xnr-1
2610 INPUT #9,sum$
2620 øBANKWRITE,@r%,sum$,x
2630 NEXT
2640 CLOSEIN
2650 RETURN
2660 øUSER,15:kontrol=1
2670 CLS:CAT
2680 LOCATE 1,23:PRINT TAB(60)
;CHR$(228);"STOP HER";CHR$(11)
;TAB(5):INPUT"Indtast navn for
 datafilen som skal indlæses "
;dn$
2690 IF dn$="" THEN 2680
2700 IF LEN(dn$)>8 THEN GOSUB
1880:GOTO 2680
2710 ON ERROR GOTO 6920
2720 OPENIN dn$
2730 ON ERROR GOTO 0
2740 IF kontrol<>1 THEN 2660
2750 øBANKOPEN,72:r%=0
2760 INPUT #9,adko$
2770 IF adko$<>"0" THEN 2780 E
LSE 2860
2780 FOR adko=1 TO 4
2790 CLS:LOCATE 5,12:PRINT"Fil
en ";dn$;" er gemt med adgangs
kode. Indtast denne adgangskod
e + RETURN"
2800 LOCATE 5,13:PRINT"(Max. 4
. forsØg)"
2810 PRINT CHR$(21)
2820 INPUT adgk$
2830 PRINT CHR$(6)
2840 IF adgk$=adko$ THEN 2860
ELSE fejl$="**** Forkert adgan
gskode prØv igen ****":GOSUB 1
970
2850 NEXT adko:GOTO 2910
2860 INPUT #9,xnr
2870 FOR x=0 TO xnr-1
2880 INPUT #9,sum$
2890 øBANKWRITE,@r%,sum$,x
2900 NEXT
2910 CLOSEIN
2920 øUSER,0
2930 RETURN
2940 '
2950 '
2960 '************************
************
2970 ' Subrutine gem data paa
diskette
2980 '************************
************
2990 CLS:LOCATE 5,12:PRINT"Ons
kes datafilen gemt som (S)tand
```

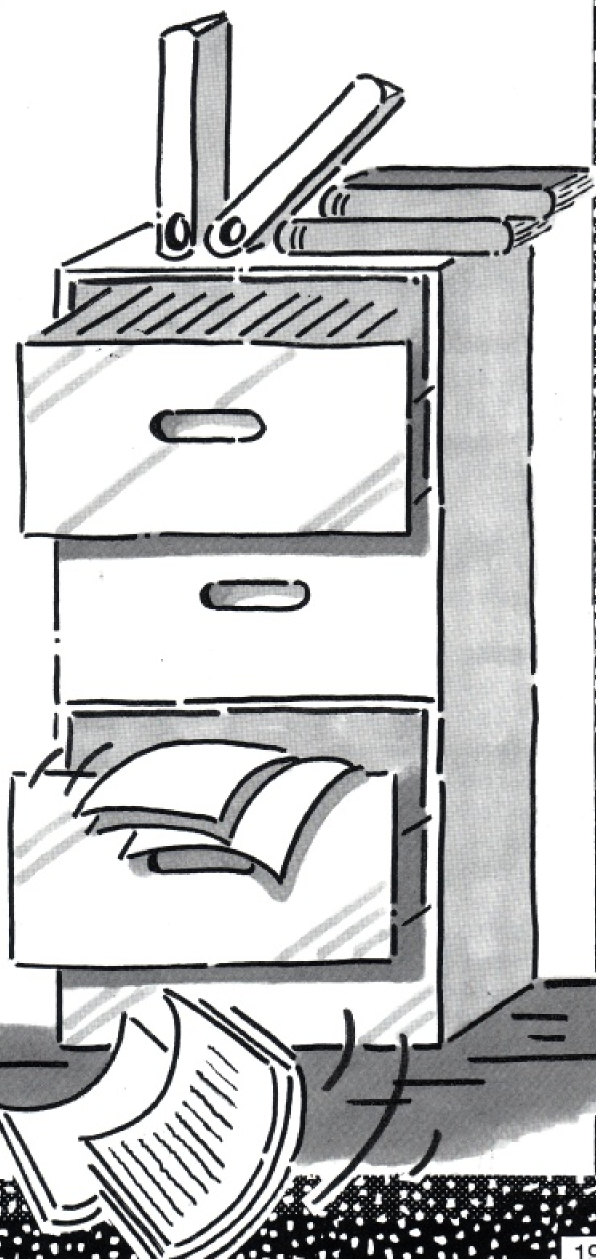
```
ardfilen eller (N)avngiven fil
 (S/N) ?"
3000 a$=INKEY$
3010 IF a$="" THEN 3000
3020 IF a$="S" OR a$="s" THEN
3040
3030 IF a$="N" OR a$="n" THEN
3140 ELSE 3000
3040 OPENOUT "sbankfil"
3050 øBANKOPEN,72:r%=0
3060 WRITE #9,xnr
3070 FOR x=0 TO xnr
3080 øBANKREAD,@r%,sum$,x
3090 WRITE #9,sum$
3100 NEXT
3110 CLOSEOUT
3120 RETURN
3130 '
3140 CLS:LOCATE 10,5:PRINT TAB
(53);CHR$(228);"STOP HER";CHR$
(11):INPUT"Indtast navn for da
tafilen som skal gemmes";dn$
3150 IF dn$="" THEN 3140
3160 IF LEN(dn$)>8 THEN GOSUB
1880:GOTO 3140
3170 øUSER,15
3180 øBANKOPEN,72:r%=0
3190 CLS:LOCATE 15,12:PRINT"On
skes filen ";dn$;" gemt med ad
gangskode (J/N)"
3200 a$=UPPER$(INKEY$)
3210 IF a$="" THEN 3200
3220 IF a$="N" THEN adko$="0":
GOTO 3290
3230 IF a$="J" THEN 3240 ELSE
3200
3240 CLS:LOCATE 5,12:PRINT"Ind
tast adgangskode på 4 karakter
er + RETURN  (KUN BOGSTAVER OG
 TAL)"
3250 PRINT CHR$(21)
3260 INPUT adko$
3270 PRINT CHR$(6)
3280 IF LEN(adko$)<>4 THEN fej
l$="**** Indtastningsfejl  hus
k 4 karakterer ****":GOSUB 197
0:GOTO 3240
3290 OPENOUT dn$
3300 WRITE #9,adko$
3310 WRITE #9,xnr
3320 FOR x=0 TO xnr
3330 øBANKREAD,@r%,sum$,x
3340 WRITE #9,sum$
3350 NEXT
3360 CLOSEOUT
3370 øUSER,0
3380 RETURN
3390 '
3400 '
3410 '************************
3420 ' Subrutine rette data
3430 '***********************
3440 øBANKOPEN,72:r%=0
3450 CLS:WINDOW #4,1,80,1,23
3460 LOCATE #4,35,1:PRINT #4,"
RETTEMENU"
3470 LOCATE #4,35,2:PRINT #4,S
TRING$(9,"*")
3480 LOCATE #4,20,6:PRINT #4,"
Rette data for et bestemt nr.
     (R)"
3490 LOCATE #4,20,8:PRINT #4,"
Liste alle data      (P/S)
     (L)"
3500 LOCATE #4,20,15:PRINT #4,
"Indtast dit valg  (RETURN=HOV
EDMENU) ?"
3510 a$=UPPER$(INKEY$)
3520 IF a$="" THEN 3510
3530 IF a$="R" THEN 3560
3540 IF a$="L" THEN GOSUB 1450
:GOTO 3410
3550 IF INKEY(18)<>-1 THEN 406
0 ELSE 3510
3560 CLS:LOCATE 12,14:INPUT"In
dtast nr. som skal rettes (RET
URN=RETTEMENU) ";nr$
3570 IF nr$="" THEN 3410
3580 IF ((MID$(nr$,1,1)="-") O
R (MID$(nr$,1,1)="+")) THEN MI
D$(nr$,1,1)="0"
3590 IF ((MID$(nr$,1,1)=",") O
R (MID$(nr$,1,1)=".")) THEN MI
D$(nr$,1,1)="0"
3600 nr=VAL(nr$)
3610 IF nr<=0 OR nr>xnr THEN f
ejl$="**** Ingen data for dett
e nr. ****":GOSUB 1970:GOTO 35
60
3620 CLS:GOSUB 2220
3630 WINDOW #3,1,80,4,26
3640 øBANKREAD,@r%,sum$,nr-1:P
RINT #3,sum$;TAB(75);(nr)
3650 slet$=sum$
3660 FOR rx=nr TO xnr
3670 øBANKREAD,@r%,sum$,rx:øBA
NKWRITE,@r%,sum$,rx-1
3680 NEXT rx:xnr=xnr-1
3690 LOCATE #3,1,12:PRINT #3,T
AB(68);CHR$(228)"STOP HER";CHR
$(11):INPUT #3,"Ny varebetegne
lse   (RETURN=UAENDRET)";vb$
3700 IF vb$="" THEN 3710 ELSE
3720
3710 FOR c=1 TO 28:LOCATE #3,c
,1:vb$=COPYCHR$(#3):LOCATE #3,
c+39,12:PRINT #3,vb$:NEXT:vb$=
MID$(slet$,1,28)
3720 IF LEN(vb$)>28 THEN GOSUB
 1880:GOTO 3690
3730 FOR ch=1 TO LEN(vb$)
3740 IF MID$(vb$,ch,1)="Ø" THE
N MID$(vb$,ch,1)="ø"
3750 IF MID$(vb$,ch,1)="Æ" THE
```

```
N MID$(vb$,ch,1)="æ"
3760 IF MID$(vb$,ch,1)="Å" THE
N MID$(vb$,ch,1)="å"
3770 NEXT ch
3780 vb=30-LEN(vb$)
3790 LOCATE #3,1,14:PRINT #3,T
AB(58);CHR$(228)"STOP HER";CHR
$(11):INPUT #3,"Ny dimension/v
aegt  (RETURN=UAENDRET)";dm$
3800 IF dm$="" THEN 3810 ELSE
3820
3810 FOR c=1 TO 18:LOCATE #3,c
+30,1:dm$=COPYCHR$(#3):LOCATE
#3,c+39,14:PRINT #3,dm$:NEXT:d
m$=MID$(slet$,31,18)
3820 IF LEN(dm$)>18 THEN GOSUB
 1880:GOTO 3790
3830 FOR ch=1 TO LEN(dm$)
3840 IF MID$(dm$,ch,1)="Ø" THE
N MID$(dm$,ch,1)="ø"
3850 IF MID$(dm$,ch,1)="Å" THE
N MID$(dm$,ch,1)="å"
3860 IF MID$(dm$,ch,1)="Æ" THE
N MID$(dm$,ch,1)="æ"
3870 NEXT ch
3880 dm=20-LEN(dm$)
3890 LOCATE #3,1,16:PRINT #3,T
AB(48);CHR$(228)"STOP HER";CHR
$(11):INPUT #3,"Ny pris kr./st
k.    (RETURN=UAENDRET)";pr$
3900 IF pr$="" THEN 3910 ELSE
3920
3910 FOR c=1 TO 8:LOCATE #3,c+
50,1:pr$=COPYCHR$(#3):LOCATE #
3,c+39,16:PRINT #3,pr$:NEXT:pr
$=MID$(slet$,51,8)
3920 IF LEN(pr$)>8 THEN GOSUB
1880:GOTO 3890
3930 pr=10-LEN(pr$)
3940 LOCATE #3,1,18:PRINT #3,T
AB(45);CHR$(228)"STOP HER";CHR
$(11):INPUT #3,"Ny lager stk.
      (RETURN=UAENDRET)";ls$
3950 IF ls$="" THEN 3960 ELSE
3970
3960 FOR c=1 TO 5:LOCATE #3,c+
60,1:ls$=COPYCHR$(#3):LOCATE #
3,c+39,18:PRINT #3,ls$:NEXT:ls
$=MID$(slet$,61,5)
3970 IF LEN(ls$)>5 THEN GOSUB
1880:GOTO 3940
3980 ls=7-LEN(ls$)
3990 LOCATE #3,1,20:PRINT #3,T
AB(45);CHR$(228)"STOP HER";CHR
$(11):INPUT #3,"Ny forbrug/md.
 stk. (RETURN=UAENDRET)";fb$
4000 IF fb$="" THEN 4010 ELSE
4020
4010 FOR c=1 TO 5:LOCATE #3,c+
67,1:fb$=COPYCHR$(#3):LOCATE #
3,c+39,20:PRINT #3,fb$:NEXT:fb
$=MID$(slet$,68,5)
4020 IF LEN(fb$)>5 THEN GOSUB
1880:GOTO 3990
4030 fb=5-LEN(fb$)
4040 te$=UPPER$(vb$+SPACE$(vb)
+dm$+SPACE$(dm)+pr$+SPACE$(pr)
+ls$+SPACE$(ls)+fb$+SPACE$(fb)
)
4050 GOSUB 1080:GOTO 3560
4060 RETURN
4070 '
4080 '
4090 '*******************
4100 ' Subrutine sØgning
4110 '*******************
4120 CLS:øBANKOPEN,72:r%=0:y=0
:xx=1:fundet=0:WINDOW #4,1,80,
4,23
4130 LOCATE #4,35,1:PRINT #4,"
SOGEMENU"
4140 LOCATE #4,35,2:PRINT #4,S
TRING$(8,"*")
4150 LOCATE #4,20,6:PRINT #4,"
SØge Varebetegnelse
  (V)"
4160 LOCATE #4,20,8:PRINT #4,"
SØge Dimension
  (D)"
4170 LOCATE #4,20,10:PRINT #4,
"SØge Pris pr. stk. i kr.
   (P)"
4180 LOCATE #4,20,12:PRINT #4,
"SØge stk. paa lager
   (L)"
4190 LOCATE #4,20,14:PRINT #4,
"SØge Forbrug pr. maaned
   (F)"
4200 LOCATE #4,20,20:PRINT #4,
"Indtast dit valg (RETURN=HOVE
DMENU)"
4210 a$=UPPER$(INKEY$)
4220 IF a$="V" THEN 4280
4230 IF a$="D" THEN 4440
4240 IF a$="P" THEN 4610
4250 IF a$="L" THEN 4960
4260 IF a$="F" THEN 5320
4270 IF INKEY(18)=0 OR INKEY(1
8)=32 THEN 5520 ELSE 4210
4280 CLS:LOCATE 12,14:INPUT"In
dtast varebetegnelse for sØgni
ngen";vs$
4290 IF vs$="" THEN 4280
4300 vs$=UPPER$(vs$)
4310 øBANKFIND,@r%,vs$,y,xnr
4320 IF r%=-2 AND fundet<>1 TH
EN fejl$="**** Data ikke funde
t ****":GOSUB 1970:GOTO 4090
4330 IF r%<-1 AND fundet=1 THE
N 5490
4340 IF xx<2 THEN CLS:GOSUB 20
60
```

```
4350 IF p=8 THEN 4380
4360 WINDOW #3,1,80,4,23
4370 IF (xx-2) MOD 19=0 AND xx
>3 THEN GOSUB 2290
4380 x=r%:øBANKREAD,@r%,sum$,x
:LOCATE #3,1,xx:PRINT #p,sum$;
TAB(75);(x+1)
4390 xx=xx+1:fundet=1
4400 IF r%>-1 THEN y=r%+1:GOTO
 4310
4410 GOTO 5490
4420 '
4430 '
4440 CLS:LOCATE 12,14:INPUT"In
dtast dimension for søgningen"
;dm$
4450 IF dm$="" THEN 4440
4460 dm$=UPPER$(dm$)
4470 FOR fusk=1 TO 30:dm$=CHR$
(0)+dm$:NEXT
4480 øBANKFIND,@r%,dm$,y,xnr
4490 IF r%=-2 AND fundet<>1 TH
EN fejl$="**** Data ikke funde
t ****":GOSUB 1970:GOTO 4090
4500 IF r%<-1 AND fundet=1 THE
N 5490
4510 IF xx<2 THEN CLS:GOSUB 20
60
4520 IF p=8 THEN 4550
4530 WINDOW #3,1,80,4,23
4540 IF (xx-2) MOD 19=0 AND xx
>3 THEN GOSUB 2290
4550 x=r%:øBANKREAD,@r%,sum$,x
:LOCATE #3,1,xx:PRINT #p,sum$;
TAB(75);(x+1)
4560 xx=xx+1:fundet=1
4570 IF r%>-1 THEN y=r%+1:GOTO
 4480
4580 GOTO 5490
4590 '
4600 '
4610 CLS:LOCATE 12,18:PRINT"Et
 af følgende 3. tegn kan bruge
s før indtastning af tallet"
4620 LOCATE 12,19:PRINT"< elle
r > eller =    (eksempel   >56
.7)"
4630 LOCATE 12,14:INPUT"Indtas
t pris for søgningen";pr$
4640 IF pr$="" THEN 4610
4650 pr$=UPPER$(pr$)
4660 qs$=LEFT$(pr$,1):IF qs$="
<" OR qs$="=" OR qs$=">" THEN
4800
4670 FOR fusk=1 TO 50:pr$=CHR$
(0)+pr$:NEXT
4680 øBANKFIND,@r%,pr$,y,xnr
4690 IF r%=-2 AND fundet<>1 TH
EN fejl$="**** Data ikke funde
t ****":GOSUB 1970:GOTO 4090
4700 IF r%<-1 AND fundet=1 THE
N 5490
4710 IF xx<2 THEN CLS:GOSUB 20
60
4720 IF p=8 THEN 4750
4730 WINDOW #3,1,80,4,23
4740 IF (xx-2) MOD 19=0 AND xx
>3 THEN GOSUB 2290
4750 x=r%:øBANKREAD,@r%,sum$,x
:LOCATE #3,1,xx:PRINT #p,sum$;
TAB(75);(x+1)
4760 xx=xx+1:fundet=1
4770 IF r%>-1 THEN y=r%+1:GOTO
 4680
4780 GOTO 5490
4790 '
4800 WINDOW #3,1,80,4,23
4810 FOR x=0 TO xnr-1
4820 øBANKREAD,@r%,sum$,x
4830 IF qs$=">" THEN 4850 ELSE
 IF qs$="=" THEN 4860
4840 IF VAL(MID$(sum$,51,8))<V
AL(MID$(pr$,2,8)) THEN 4870 EL
SE 4910
4850 IF VAL(MID$(sum$,51,8))>V
AL(MID$(pr$,2,8)) THEN 4870 EL
SE 4910
4860 IF VAL(MID$(sum$,51,8))=V
AL(MID$(pr$,2,8)) THEN 4870 EL
SE 4910
4870 y=y+1
4880 IF y=1 THEN GOSUB 2060
4890 IF (y-2) MOD 19=0 AND y>2
 THEN GOSUB 2290:IF R=1 THEN R
=0:GOTO 4120
4900 LOCATE #3,1,y:PRINT #p,su
m$;TAB(75);(x+1)
4910 NEXT x
4920 IF y=0 THEN fejl$="**** D
ata ikke fundet ****":GOSUB 19
70:GOTO 4120
4930 GOTO 5490
4940 '
4950 '
4960 CLS:LOCATE 12,18:PRINT"Et
 af følgende 3. tegn kan bruge
s før indtastning af tallet"
4970 LOCATE 12,19:PRINT"< elle
r > eller =    (eksempel   >17
)"
4980 LOCATE 12,14:INPUT"Indtas
t stk. paa lager som skal søge
s";sl$
4990 IF sl$="" THEN 4980
5000 sl$=UPPER$(sl$)
5010 qs$=LEFT$(sl$,1):IF qs$="
<" OR qs$="=" OR qs$=">" THEN
5160
5020 FOR fusk=1 TO 60:sl$=CHR$
(0)+sl$:NEXT
5030 øBANKFIND,@r%,sl$,y,xnr
5040 IF r%=-2 AND fundet<>1 TH
```

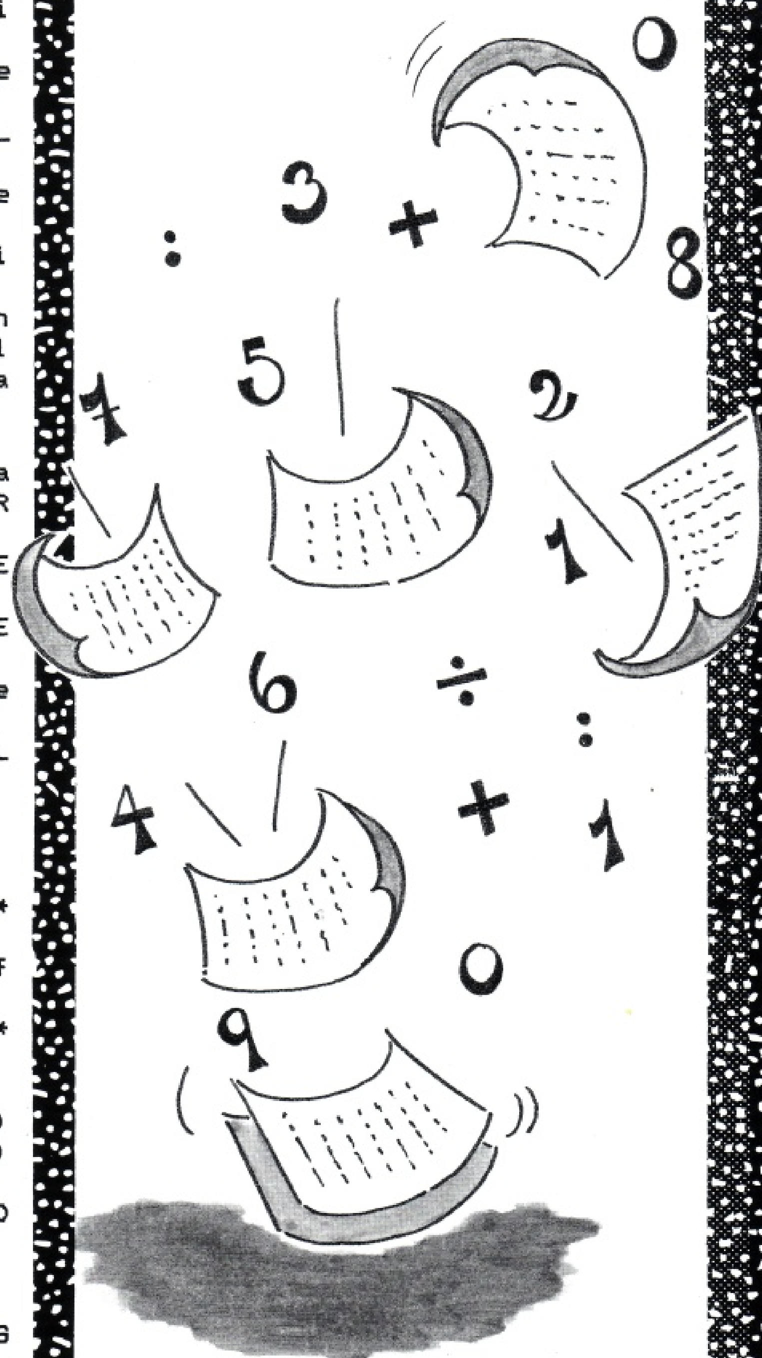
```
EN fejl$="**** Data ikke funde
t ****":GOSUB 1970:GOTO 4090
5050 IF r%<-1 AND fundet=1 THE
N 5490
5060 IF xx<2 THEN CLS:GOSUB 20
60
5070 IF p=8 THEN 5100
5080 WINDOW #3,1,80,4,23
5090 IF (xx-2) MOD 19=0 AND xx
>3 THEN GOSUB 2290
5100 x=r%:øBANKREAD,@r%,sum$,x
:LOCATE #3,1,xx:PRINT #p,sum$;
TAB(75);(x+1)
5110 xx=xx+1:fundet=1
5120 IF r%>-1 THEN y=r%+1:GOTO
 5030
5130 GOTO 5490
5140 '
5150 '
5160 WINDOW#3,1,80,4,23
5170 FOR x=0 TO xnr-1
5180 øBANKREAD,@r%,sum$,x
5190 IF qs$=">" THEN 5210 ELSE
 IF qs$="=" THEN 5220
5200 IF VAL(MID$(sum$,61,5))<V
AL(MID$(sl$,2,5)) THEN 5230 EL
SE 5270
5210 IF VAL(MID$(sum$,61,5))>V
AL(MID$(sl$,2,5)) THEN 5230 EL
SE 5270
5220 IF VAL(MID$(sum$,61,5))=V
AL(MID$(sl$,2,5)) THEN 5230 EL
SE 5270
5230 y=y+1
5240 IF y=1 THEN GOSUB 2060
5250 IF (y-2) MOD 19=0 AND y>2
 THEN GOSUB 2290:IF R=1 THEN R
=0:GOTO 4120
5260 LOCATE #3,1,y:PRINT#p,sum
$;TAB(75);(x+1)
5270 NEXT x
5280 IF y=0 THEN fejl$="**** D
ata ikke fundet ****":GOSUB 19
70:GOTO 4120
5290 GOTO 5490
5300 '
5310 '
5320 CLS:LOCATE 12,18:PRINT"Et
 af følgende 3. tegn kan bruge
s før indtastning af tallet"
5330 LOCATE 12,19:PRINT"< elle
r > eller =     (eksempel    =9)
"
5340 LOCATE 12,14:INPUT"Indtas
t forbug pr. maaned som skal s
Øges";fb$
5350 IF fb$="" THEN 5320
5360 fb$=UPPER$(fb$)
5370 qs$=LEFT$(fb$,1):IF qs$="
<" OR qs$="=" OR qs$=">" THEN
5550
5380 FOR fusk=1 TO 67:fb$=CHR$
(0)+fb$:NEXT
5390 øBANKFIND,@r%,fb$,y,xnr
5400 IF r%=-2 AND fundet<>1 TH
EN fejl$="**** Data ikke funde
t ****":GOSUB 1970:GOTO 4090
5410 IF r%<-1 AND fundet=1 THE
N 5490
5420 IF xx<2 THEN CLS:GOSUB 20
60
5430 IF p=8 THEN 5460
5440 WINDOW #3,1,80,4,23
5450 IF (xx-2) MOD 19=0 AND xx
>3 THEN GOSUB 2290
5460 x=r%:øBANKREAD,@r%,sum$,x
:LOCATE #3,1,xx:PRINT #p,sum$;
TAB(75);(x+1)
5470 xx=xx+1:fundet=1
5480 IF r%>-1 THEN y=r%+1:GOTO
 5390
5490 LOCATE 20,25:PRINT"Tryk p
aa tasten (S) for (S)Ogemenu"
5500 a$=UPPER$(INKEY$)
5510 IF a$<>"S" THEN 5500 ELSE
 4090
5520 RETURN
5530 '
5540 '
5550 WINDOW#3,1,80,4,23
5560 FOR x=0 TO xnr-1
5570 øBANKREAD,@r%,sum$,x
5580 IF qs$=">" THEN 5600 ELSE
 IF qs$="=" THEN 5610
5590 IF VAL(MID$(sum$,68,5))<V
AL(MID$(fb$,2,5)) THEN 5620 EL
SE 5660
5600 IF VAL(MID$(sum$,68,5))>V
AL(MID$(fb$,2,5)) THEN 5620 EL
SE 5660
5610 IF VAL(MID$(sum$,68,5))=V
AL(MID$(fb$,2,5)) THEN 5620 EL
SE 5660
5620 y=y+1
5630 IF y=1 THEN GOSUB 2060
5640 IF (y-2) MOD 19=0 AND y>2
 THEN GOSUB 2290:IF R=1 THEN R
=0:GOTO 4120
5650 LOCATE #3,1,y:PRINT#p,sum
$;TAB(75);(x+1)
5660 NEXT x
5670 IF y=0 THEN fejl$="**** D
ata ikke fundet ****":GOSUB 19
70:GOTO 4120
5680 GOTO 5490
5690 '
5700 '
5710 '***********************
5720 ' Subrutine slette data
5730 '***********************
5740 CLS:WINDOW #4,1,80,1,23
5750 LOCATE #4,30,1:PRINT #4,"
```

```
SLETTEMENU"
5760 LOCATE #4,30,2:PRINT #4,S
TRING$(10,"*")
5770 LOCATE #4,15,6:PRINT #4,"
Slette data for et enkelt nr.
           (E)"
5780 LOCATE #4,15,8:PRINT #4,"
Slette data for flere efterføl
gende numre  (F)"
5790 LOCATE #4,15,15:PRINT #4,
"Indtast dit valg  (RETURN=HOV
EDMENU) ?"
5800 a$=UPPER$(INKEY$)
5810 IF a$="" THEN 5800
5820 IF a$="E" THEN 5850
5830 IF a$="F" THEN 5930
5840 IF INKEY(18)<>-1 THEN 603
0 ELSE 5800
5850 CLS:LOCATE 1,25:INPUT"Ind
tast nr. du vil slette (RETURN
=SLETTEMENU)";sl
5860 IF sl=0 THEN CLS:GOTO 571
0 ELSE IF sl>xnr OR sl<0 THEN
fejl$="**** Nr. findes ikke **
**":GOSUB 1970:GOTO 5850
5870 LOCATE 20,15:PRINT"Vent e
t øjeblik. Der slettes."
5880 FOR sx=sl TO xnr
5890 øBANKREAD,@r%,sum$,sx:øBA
NKWRITE,@r%,sum$,sx-1
5900 NEXT sx:xnr=xnr-1:LOCATE
1,15:PRINT CHR$(18):GOTO 5850
5910 '
5920 '
5930 CLS:LOCATE 1,25:INPUT"Ind
tast nr. til nr. du vil slette
  eks. 5,12  (F3=SLETTEMENU)";
sl1,sl2
5940 IF sl1>sl2 THEN 5930
5950 IF sl1=0 OR sl2=0 THEN CL
S:GOTO 5710 ELSE IF sl1<1 OR s
l2>xnr THEN fejl$="**** Nr. fi
ndes ikke ****":GOSUB 1970:GOT
O 5930
5960 sl3=sl2-sl1
5970 LOCATE 20,15:PRINT"Vent e
t øjeblik. Der slettes."
5980 FOR sx1=1 TO sl3+1
5990 FOR sx=sl1 TO xnr
6000 øBANKREAD,@r%,sum$,sx:øBA
NKWRITE,@r%,sum$,sx-1
6010 NEXT sx:xnr=xnr-1
6020 NEXT sx1:LOCATE 1,15:PRIN
T CHR$(18):GOTO 5930
6030 RETURN
6040 '
6050 '
6060 '*************************
*********
6070 ' Subrutine brugervejledn
ing
6080 '*************************
****
6090 CLS:PRINT"Dette program e
r udført til at kunne gemme og
 behandle oplysninger (data) o
m"
6100 PRINT"forskellige varer f
or et mindre lager med max. ca
. 1000 varenumre."
6110 PRINT"Alle data opbevares
 og hentes fra computerens eks
tra blok på 64 K. For at gøre"
6120 PRINT"dette muligt skal m
an huske at køre programmet ba
nkman før programmet her køres
.";
6130 PRINT"Såfremt man glemmer
 at køre programmet BANKMAN fø
r kørslen af dette program vil
"
6140 PRINT"computeren ved brug
 af programmet give fejlmeldin
gen UNKNOWN COMMAND IN (LINIE)
."
```



```
6150 PRINT"Fra HOVEDMENUEN som
 vises ved opstart af programm
et kan der frit vælges mellem"
6160 PRINT"følgende underprogr
ammer :"
6170 PRINT"
1   Indtastning af nye data"
6180 PRINT"
2   List af data
 (P/S)""
6190 PRINT"
3   Søge data
 (P/S)  "
6200 PRINT"
4   Hente data fra diskette"
6210 PRINT"
5   Gemme data på diskette"
6220 PRINT"
6   Rette data"
6230 PRINT"
7   Slette data"
6240 PRINT"
8   Beregning af lagerværdi
 (P/S)"
6250 PRINT"
9   Brugervejledning"
6260 PRINT"                      1
0   Sletning af filer fra disk
etten.
6270 PRINT"                      1
1   Printer FRA/TIL
6280 PRINT"                      1
2   Stop programmet"
6290 PRINT"Underprogram nr.1 t
illader indlæsning af forskell
ige varer til computerens"
6300 PRINT"hukommelse.
6310 LOCATE 30,25:PRINT"Tryk e
n tast for mere"
6320 IF INKEY$="" THEN 6320 EL
SE 6330
6330 CLS:PRINT"Indlaesningen a
f de forskellige varer bliver
automatisk indlagt i alfabetis
k"
6340 PRINT"orden i hukommelsen
.":PRINT
6350 PRINT"Underprogram nr. 2
kan vise en Liste af alle data
 indlæst i hukommelsen.":PRINT
6360 PRINT"Underprogram nr. 3
kan vise en liste over en spec
iel gruppe varer. ved at brug-
"
6370 PRINT"eren indtaster et a
ntal begyndelseskarakterer, la
ver computeren en søgning igen
-";
6380 PRINT"nem alle poster i h
ukommelsen. De poster som har
samme begyndelseskarakterer so
m";
6390 PRINT"indtastet bliver he
rved udskrevet.":PRINT
6400 PRINT"Underprogram nr. 4
kan indlæse data fra disketten
 som er gemt med underprogram
6410 PRINT"nr. 5":PRINT
6420 PRINT"Underprogram nr. 5
kan gemme de DATA som er i com
puterens hukommelse på disket-
"
6430 PRINT"ten. Der er mulighe
d for at gemme datafiler med f
orskellige navne, samt gemme"
6440 PRINT"disse med adgangsko
de. Husk at notere koden hvis
datafilen gemmes på denne måde
,";
6450 PRINT"da det ikke er muli
gt at indlæse disse data igen
hvis man har glemt koden.":PRI
NT
6460 PRINT"Underprogram nr. 6
kan bruges til at rette i de d
ata som er i hukommelsen":PRIN
T
6470 PRINT"Underprogram nr. 7
kan slette en eller flere af d
e poster som er i hukommelsen"
:PRINT
6480 PRINT"Underprogram nr. 8
beregner værdien af hver vareb
etegnelse (kr.*stk.), samt den
"
6490 LOCATE 30,25:PRINT"Tryk e
n tast for mere."
6500 IF INKEY$="" THEN 6500 EL
SE 6510
6510 CLS:PRINT"samlede værdi f
or alle vareposter i hukommels
en":PRINT
6520 PRINT"Underprogram nr. 9
= BRUGERVEJLEDNING":PRINT
6530 PRINT"Underprogram nr. 10
 bruges til at slette navngivn
e filer fra disketten.":PRINT
6540 PRINT"Underprogram nr. 11
 styrer til- og frakobling af
printeren. De underprogrammer"
6550 PRINT"som er mærket (P/S)
 kan udskrive resultaterne på
enten (P)rinter eller (S)kærm.
":PRINT
6560 PRINT"Underprogram nr. 12
 afbryder hovedprogrammet (lag
ersty). Programmet kan startes
";
6570 PRINT"igen med run + RETU
RN.":PRINT
6580 PRINT"Nederst til venstre
 på skærmen i hovedmenuen vise
```

```
s om printeren er til eller"
6590 PRINT"fra. Denne til- fra
kobling af printeren kan som s
agt ændres med underprogram"
6600 PRINT"nr. 10 og har kun i
ndflydelse på udskrifter fra d
e underprogrammer som er"
6610 PRINT"mærket (P/S)":PRINT
6620 PRINT"Nederst midt på skæ
rmen i hovedmenuen vises det a
ntal poster som er i hukom-
6630 PRINT"melsen":PRINT
6640 PRINT"Nederst til højre p
å skærmen i hovedmenuen vises
hvor megen fri lagerplads der"
6650 PRINT"er til en evt. udvi
delse af programmet.
6660 LOCATE 30,25:PRINT"Tryk e
n tast for mere"
6670 IF INKEY$="" THEN 6670 EL
SE 6680
6680 CLS:PRINT"Denne frie lage
rplads har ikke noget at gøre
med hvor megen plads der er ti
lbage";
6690 PRINT"til indlæsning af n
ye poster, da disse som sagt l
agres i AMSTRAD CPC6128 ekstra
"
6700 PRINT"blok på 64 K."
6710 LOCATE 20,10:PRINT"Fortsa
t god fornøjelse med din AMSTR
AD"
6720 LOCATE 30,14:PRINT"MED VE
NLIG HILSEN"
6730 LOCATE 30,16:PRINT"JOHN E
NSLEV."
6740 LOCATE 25,25:PRINT"Tryk e
n tast for HOVEDMENU."
6750 IF INKEY$="" THEN 6750 EL
SE 6760
6760 RETURN
6770 '
6780 '
6790 '*************************
*******************
6800 ' Subrutine sletning af f
iler fra disketten
6810 '*************************
*******************
6820 CLS:øUSER,15:CAT
6830 LOCATE 1,23:PRINT TAB(66)
;CHR$(228);"STOP HER";CHR$(11)
;TAB(5):INPUT"Indtast filnavn
som skal slettes. RETURN=HOVED
MENU ";filna
vn$
6840 IF filnavn$="" THEN 6930
6850 IF LEN(filnavn$)>8 THEN G
OSUB 1880:GOTO 6830
6860 ON ERROR GOTO 6920
6870 OPENIN filnavn$ '* Unders
øg om filen eksisterer *
6880 CLOSEIN
6890 ON ERROR GOTO 0
6900 filnavn$=filnavn$+".*":øE
RA,filnavn$
6910 GOTO 6820
6920 errnum=ERR:IF errnum=32 O
R DERR=146 THEN fejl$="**** De
nne fil findes ikke ****":GOSU
B 1970:kontrol=0:RESUME NEXT
6930 øUSER,0
6940 RETURN
```



WIPING OUT

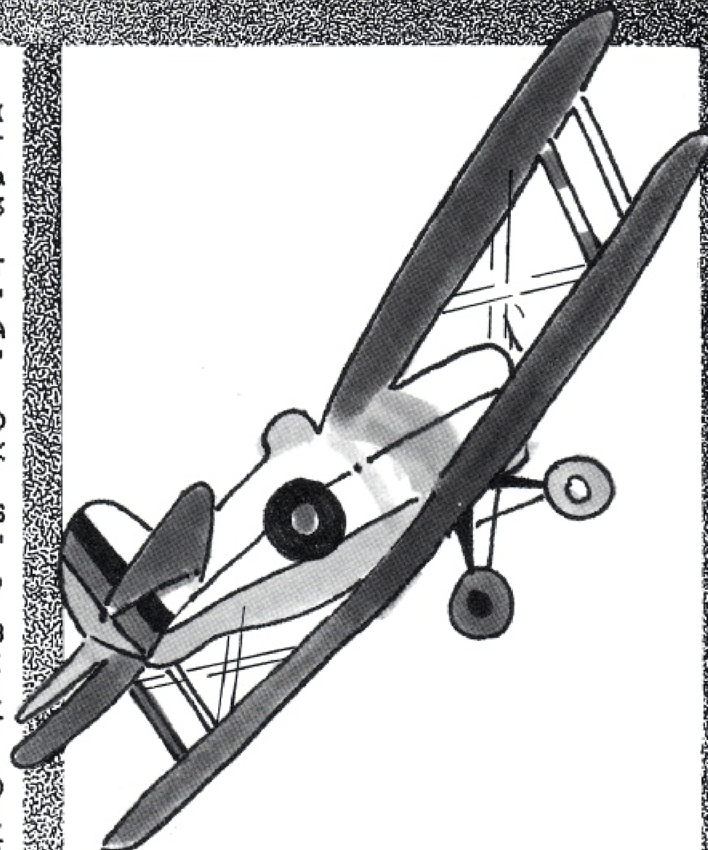
TIL: CPC 464/664/6128

I spillet »Wiping out« gælder det om at være vaks på fingrene og have reaktionsevnen skruet op på højeste blus. Det gælder nemlig om at styre et alt ødelæggende super hurtigt, og jeg mener faktisk super hurtigt fly. Flyet dukker op i bunden af skærmen, og med enten joystick eller tasterne <m>, <n> skal du rette flyet ind på en kurs, så det rammer et af de skumle rumuhyrer, der befinder sig øverst på skærmen. Men man skal passe på ikke at ramme det samme uhyre to gange, for så bliver det pludseligt levende igen. Skulle dette ikke lyde svært nok, så lad mig pointere, at du får lige nøjagtigt 90 sekunder til at udslette hele banden, ellers invaderer rumuhyrerne jorden, og så er det ellers »Goodbye earth!!«

(Programmet er indsendt af Claus E. Christensen, der til gengæld modtager 500.00 kroner af os.)

```
10 SYMBOL AFTER 90:SYMBOL 91,1
26,216,216,254,216,216,222:SYM
BOL 92,124,198,206,214,230,198
,124:SYMBOL 93,56,0,124,198,25
4,198,198:SY
MBOL 150,8,8,8,28,62,73,8,28:S
YMBOL 151,73,54,62,73,107,127,
34,28:SYMBOL 152,62,107,42,62,
127,93,65,62:DIM u(20)
20 INK 0,0:INK 4,21:INK 5,7,4:
INK 6,15:INK 9,16,26:PAPER 0:B
ORDER 0:ENT -1,1,1,1:ENT -2,5,
2,1,8,-1,1:ENV 2,2,5,1,10,-1,1
,15,-1,5:ENV
 1,3,5,1,2,-1,1,10,0,1,13,-1,8
:ENV 3,3,4,1,1,-1,1,11,-1,2:EN
V 4,3,5,1,3,-1,1,8,0,1,12,-1,8
:hi=0:sc=0
30 SPEED INK 20,20:GOTO 230
40 MODE 0:PEN 9:LOCATE 2,12:PR
INT"DU FAR 90 SEKUNDER":1=18:R
ESTORE 60:FOR a=1 TO 17:READ b
,c:SOUND 1,b,c*1,0,1:SOUND 2,b
*2,c*1,0,1:S
OUND 4,b*319/478,c*1,0,1:NEXT:
FOR a=1 TO 500:NEXT:SPEED INK
25,15
50 FOR a=1 TO 20:u(a)=0:NEXT:P
EN 5:LOCATE 1,1:PRINT STRING$(
20,151)
60 FOR a=1 TO 1500:NEXT:LOCATE
 2,12:PRINT SPACE$(18):t=0:ti=
TIME+27000:DATA 319,2,319,1,31
9,1,358,3,402,1,358,1,358,1,31
9,3,358,1,40
2,2,358,1,358,1,319,2,478,1,47
8,1,536,2,478,8
70 PEN 4:SOUND 1,0,200,8,0,1,1
:SOUND 4,2000,200,8,0,0,31:x=1
+INT(RND*20):x1=x:FOR y=25 TO
1 STEP -1:IF NOT y=25 THEN LOC
ATE x1,y+1:P
RINT CHR$(32);
80 LOCATE x,y:CALL &BC19:PRINT
 CHR$(150);
90 x1=x:IF INKEY(38)=0 OR JOY(
0)=8 THEN IF x<20 THEN x=x+1
100 IF INKEY(46)=0 OR JOY(0)=4
 THEN IF x>1 THEN x=x-1
110 NEXT:SOUND 135,0,1:IF u(x1
)=0 THEN u(x1)=1:PEN 6:LOCATE
x1,1:PRINT CHR$(152):FOR a=1 T
O 5:SOUND 1,478,20,0,3:SOUND 2
,319,20,0,3:
SOUND 4,239,20,0,3:NEXT a:t=t+
1 ELSE GOSUB 170
120 IF t=20 THEN tu=TIME:GOTO
180
130 IF TIME>ti THEN GOTO 150
140 FOR a=1 TO 700:NEXT a:GOTO
 70
150 FOR a=1 TO 400:NEXT:MODE 1
:INK 1,18:PEN 1:LOCATE 13,10:P
RINT"TIDEN ER UDLØBET":LOCATE
1,13:PRINT"DU NAEDE IKKE AT UD
SLETTE ALLE
UHYRERNE":LOCATE 10,16:PRINT"D
ERFOR FAR DU 0 POINTS"
160 FOR b=30 TO 1 STEP -2:FOR
a=1 TO 500 STEP 25:SOUND 1,a,1
,b/2,,b:SOUND 4,501-a,1,b/2,,
,b:NEXT a,b:INK 2,25,12:PEN 2:
SPEED INK 40
,20:LOCATE 15,25:PRINT"TRYK EN
 TAST":CLEAR INPUT:CALL &BB06:
sc=0:GOTO 230
170 u(x1)=0:PEN 5:LOCATE x1,1:
t=t-1:SOUND 7,0,80,0,2,2,25:FO
```

```
R a=1 TO 50:NEXT a:PRINT CHR$(
EN GRAPHICS PEN 6+((a-1)/4=INT
((a-1)/4)):PLOT 76+3*b,320+4*a
:DRAWR 3,0:DRAWR 0,-1:DRAWR -3
,0:DRAWR 0,-2:DRAWR 3,0
240 NEXT b,a:LOCATE 1,25:PRINT
 SPACE$(10):LOCATE 17,7:PRINT"
LAVET AF":LOCATE 5,9:PRINT"CLA
US EVERS CHRISTENSEN (C) 1987"
:LOCATE 6,13
:PRINT"SIDSTE SPILLER FIK 0000
 POINTS":LOCATE 9,15:PRINT"REK
ORDEN ER 00000 POINTS"
250 LOCATE 13,18:PRINT"FLYET S
TYRES PÅ:":LOCATE 12,20:PRINT"
VENSTRE-N  M-HØJRE":LOCATE 14,
151):RETURN
180 FOR a=1 TO 10:SOUND 7,50,8
:SOUND 7,0,2,0:NEXT a:MODE 1:I
NK 1,22:INK 2,6,26:SPEED INK 1
5,15:PEN 2:LOCATE 13,8:PRINT"T
 I L L Y K K
 E":PEN 1:LOCATE 10,12:PRINT"D
U HAR NETOP UDRYDDET":LOCATE 1
1,14:PRINT"DE RESTERENDE UHYRE
R"
190 h=20:RESTORE 200:FOR a=1 T
O 29:READ b,c:SOUND 1,b,c*h,0,
4:SOUND 2,b*2,c*h,0,4:SOUND 4,
b*0.5,c*h,0,4:NEXT
200 DATA 478,1,478,1,426,2,478
,2,358,2,379,4,478,1,478,1,426
,2,478,2,319,2,358,4,478,1,478
,1,239,2,284,2,358,1,358,1,379
,2,426,2,268
,1,268,1,284,2,358,2,319,2,358
,2,478,2,568,2,716,4
210 SPEED INK 3,3:FOR a=0 TO 2
5:BORDER a,a+1:FOR b=1 TO 100:
NEXT b,a:BORDER 0:CLS:INK 1,26
:PRINT TAB(8)"NU AFGØRES DIT P
OINTANTAL":s
c=0:LOCATE 8,4:PRINT"DINE NUVÆ
RENDE POINTS:":LOCATE 18,7:PRI
NT"TID:":FOR a=ti-tu TO 1 STEP
 -50
220 sc=sc+5:LOCATE 30,4:PRINT
USING"####";sc:LOCATE 22,7:PRI
NT USING"##";a/300:SOUND 7,20,
1:NEXT:IF sc>hi THEN hi=sc:SPE
ED INK 5,5:L
OCATE 16,18:INK 2,24,14:PEN 2:
PRINT"NY REKORD":FOR a=200 TO
1 STEP -2:SOUND 7,a,1:NEXT:FOR
 a=1 TO 2000:NEXT:GOTO 230
230 MODE 1:INK 1,7:INK 2,6:INK
 3,13:PEN 3:LOCATE 1,25:PRINT"
WIPING OUT":FOR a=1 TO 15 STEP
 2:FOR b=1 TO 159 STEP 2:IF TE
ST(b,a)=3 TH
```



```
22:PRINT"ELLER JOYSTICK":LOCAT
E 3,25:PRINT
"TRYK 'SPACE' FOR AT STARTE MI
SSIONEN":hi$=STR$(hi):hi$=RIGH
T$(hi$,LEN(hi$)-1):sc$=STR$(sc
):sc$=RIGHT$(sc$,LEN(sc$)-1)
260 LOCATE 29-LEN(sc$),13:PRIN
T sc$:LOCATE 26-LEN(hi$),15:PR
INT hi$
270 IF INKEY(47)<>0 THEN 270 E
LSE SOUND 7,600,0,0,4:GOTO 40
```



MEMORY-DUMPER

TIL: CPC 464/664/6128

Dette utility program, der er indsendt af Lars Petersen, er en såkaldt memory-dumper. Det betyder, at du med programmet kan aflæse et hvilket som helst sted i hukommelsen (også ekstra ROM), og få udskrevet hex-værdien og det tilsvarende ascii-tegn for den pågældende værdi. Det vil især være nyttigt for folk, der beskæftiger sig med maskinkode-programmering. Men ud over dump-funktionen så er der også mulighed for at gå ind og ændre i hukommelsen. Porogrammet er ganske nydeligt og overskueligt bygget op.

```
10 'Memorydumper
20 'Maskinkode til RSX-ordren
PEEKR (PEEKROM)
30 MEMORY 39999
40 FOR i=40000 TO 40082:READ a
$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT i
50 CALL 40000
60 DATA 01,4E,9C,21,4A,9C,CD,D
1,BC,C9,00,00,00,00
70 DATA 53,9C,C3,59,9C,50,45,4
5,4B,D2,00,FE,03,C2
80 DATA 7A,9C,DD,4E,04,DD,66,0
3,DD,6E,02,DD,56,01
90 DATA DD,5E,00,CD,0F,B9,C5,4
6,62,6B,70,C1,CD,18
100 DATA B9,C9,21,87,9C,06,0C,
7E,CD,5A,BB,23,10,F9
110 DATA C9,53,79,6E,74,61,78,
20,65,72,72,6F,72
120 MODE 2
130 MOVE 10,399:DRAW 630,399:D
RAW 639,390
140 DRAW 639,340:DRAW 630,331:
DRAW 10,331
150 DRAW 1,340:DRAW 1,390:DRAW
 10,399
160 MOVE 320,400:DRAW 320,331
170 WINDOW 3,39,2,3:WINDOW #1,
1,80,6,25:WINDOW #2,42,79,2,4:
WINDOW #3,3,39,4,4
180 PRINT#2,"  (C) Copyright 1
987, Lars Petersen"
190 PRINT#2,"        Memorydumpe
r    Vers. 2.1          "
200 PRINT"  (D)ump       (R)omdu
mp      (E)ditor"
210 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 21
0
220 a$=UPPER$(a$)
230 IF a$="D" THEN GOTO 280
240 IF a$="E" THEN GOTO 380
250 IF a$="R" THEN GOTO 820
260 GOTO 210
270 GOTO 210
280 us=1:INPUT #3,"Startadress
 for dump ";start:CLS #3:CLS#1
290 FOR l=start TO start+304 S
TEP 16:PRINT #1,HEX$(l,4);"
 ";
300 FOR x=0 TO 15:PRINT#1,HEX$
(PEEK(l+x),2);" ";:NEXT x
310 PRINT#1,"   ";:FOR x=0 TO
15:i=PEEK(l+x):PRINT#1, CHR$(i
 AND i>31);CHR$(46 AND i<32);:
NEXT x
320 PRINT#1:NEXT l
330 PRINT#3,"SPACE continue, M
 - MENU"
340 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 34
0
350 IF a$=" " THEN start =star
t+320:GOTO 290
360 IF UPPER$(a$)="M" THEN CLS
#3:GOTO 210
370 GOTO 340
380 'proc editor
390 IF us=0 THEN GOTO 210
400 PRINT#3,"ENTER to exit edi
tor"
410 WINDOW SWAP 1
420 adr=start:y=1:x=9:x1=0
430 LOCATE x,y:CALL &BB81
440 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 44
0
450 CALL &BB84
460 IF a$=CHR$(13) THEN CLS#3:
WINDOW SWAP 1,0:GOTO 210
470 IF a$>CHR$(239) THEN ON AS
C(a$)-239 GOTO 690,710,730,770
480 IF x>59 THEN GOTO 640
490 IF INSTR("0123456789ABCDEF
",a$)=0 THEN 430
```

```
500 i=(PEEK(adr+x1) AND 15)+16
*VAL("&"+a$)
510 POKE adr+x1,i
520 LOCATE x,y:PRINT a$
530 CALL &BB84:x=x+1
540 LOCATE x,y:CALL &BB81
550 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 55
0
560 CALL &BB84
570 IF INSTR("0123456789ABCDEF
",a$)=0 THEN 540
580 i=(PEEK(adr+x1) AND 240)+V
AL("&"+a$)
590 POKE adr+x1,i
600 LOCATE 1,y:PRINT HEX$(adr,
4);"    ";:FOR i=0 TO 15:PRINT
 HEX$(PEEK(adr+i),2);" ";:NEXT
 i
610 PRINT"   ";:FOR i=0 TO 15:
k=PEEK(adr+i):PRINT CHR$(k AND
 k>31);CHR$(46 AND k<32);:NEXT
 i
620 IF x=55 THEN x=60:x1=0:GOT
O 430
630 x=x+2:x1=x1+1:GOTO 430
640 i=ASC(a$)
650  POKE adr+x1,i:LOCATE 1,y:
PRINT HEX$(adr,4);"    ";:FOR
i=0 TO 15:PRINT HEX$(PEEK(adr+
i),2);" ";:NEXT i
660 PRINT"   ";:FOR i=0 TO 15:
k=PEEK(adr+i):PRINT CHR$(k AND
 k>31);CHR$(46 AND k<32);:NEXT
 i
670 IF x=75 THEN x=8:x1=-1:IF
y<20 THEN adr=adr+16:y=y+1:x=9
:x1=0:GOTO 430
680 x=x+1:x1=x1+1:GOTO 430
690 IF y>1 THEN y=y-1:adr=adr-
16:GOTO 430
700 GOTO 430
710 IF y<20 THEN y=y+1:adr=adr
+16:GOTO 430
720 GOTO 430
730 IF x>60 THEN x=x-1:x1=x1-1
:GOTO 430
740 IF x=60 THEN x=57:x1=16
750 IF x>9 THEN x=x-3:x1=x1-1:
GOTO 430
760 x=75:x1=15:GOTO 690
770 IF x<54 THEN x=x+3:x1=x1+1
:GOTO 430
780 IF x=54 THEN x=59:x1=-1
790 IF x<75 THEN x=x+1:x1=x1+1
:GOTO 430
800 x=9:x1=0:GOTO 710
810 'proc ROMDUMP
820 us=0:INPUT #3,"ROM no ";ro
mno
830 INPUT #3,"Startadress (491
52-65536) ";radr
840 PRINT#3,"
          "
850 FOR l=radr TO radr +304 ST
EP 16:PRINT #1,HEX$(l,4);"
";
860 FOR x=0 TO 15:n%=0:øPEEKR,
romno,l+x,@n%:PRINT#1,HEX$(n%,
2);" ";:NEXT x
870 PRINT#1,"   ";:FOR x=0 TO
15:øPEEKR,romno,l+x,@n%:PRINT#
1, CHR$(n% AND n%>31);CHR$(46
AND n%<32);:NEXT x
880 PRINT#1:NEXT l
890 PRINT#3,"SPACE continue, M
 - MENU"
900 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 90
0
910 IF a$=" " THEN radr=radr+3
20:GOTO 840
920 IF UPPER$(a$)="M" THEN CLS
#3:GOTO 210
930 GOTO 900
```



SKYTTEN

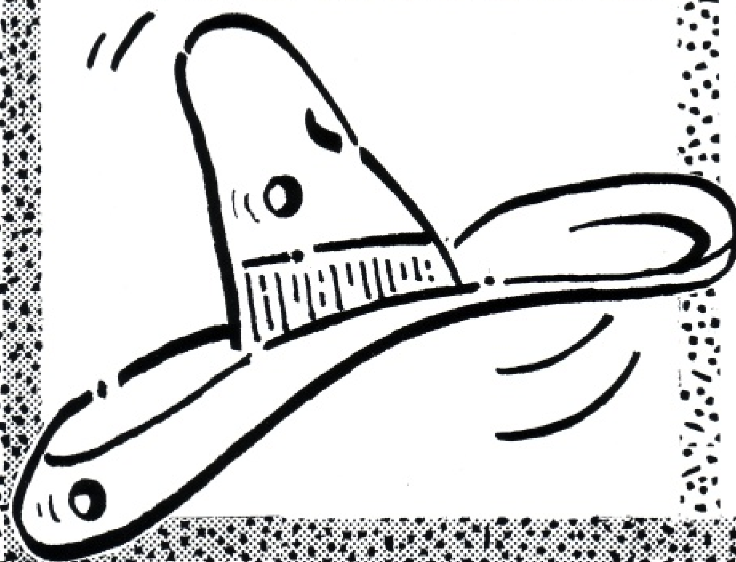


TIL: 464/664/6182

Så er der igen bud efter dine skydefærdigheder og reaktionsevne. Denne gang gælder det en kapskydning i det vilde vesten. Du er blevet udstyret med Colt 45, og med denne kanon går du kold og rolig op og ned ad hovedgaden, men pludselig, som lynet fra en klar himmel, kaster du dig ned på knæ og fyrer din Colt af mod målet. Hvis dine skydefærdigheder er i orden, bliver du hædret, men rammer du ikke, så bliver du helt til grin over for din rival Barske Billy, og værst af alt er du også til grin over for din forlovede miss Stella.

(Programmet er indsendt af Ove Jørgensen i Helsingør).

```
5 MODE 0
10 ' ***************************
***
20 ' *        S K Y T T E N
   *
30 ' *           (c)1987
   *
40 ' *        OVE JORGENSEN
   *
50 ' ***************************
***
60 SYMBOL AFTER 166
70 DEFINT a-z
80 SYMBOL 167,62,42,62,8,8,62,
93,157
90 SYMBOL 168,0,0,0,0,0,12,0,0
100 SYMBOL 169,93,28,28,28,20,
23,16,112
110 SYMBOL 170,157,28,28,28,20
,116,4,7
120 SYMBOL 171,137,82,0,73,146
,0,74,145
130 SYMBOL 172,24,24,24,60,126
,126,60,24
140 SYMBOL 173,0,112,96,112,32
,35,126,112
150 SYMBOL 174,112,112,112,112
,124,20,20,244
160 SYMBOL 175,153,66,36,153,1
53,36,66,153
170 SYMBOL 176,15,8,15,11,10,1
1,8,8
180 SYMBOL 177,255,0,240,224,1
60,224,128,128
190 SYMBOL 178,255,0,127,60,56
,60,16,16
200 SYMBOL 179,128,128,128,128
,128,128,128,128
210 SYMBOL 180,0,0,0,0,0,0,24,
24
220 SYMBOL 181,255,223,191,223
,191,223,191,255
230 SYMBOL 182,255,255,255,255
,255,255,255,255
240 SYMBOL 183,255,255,255,255
,255,255,255,255
250 SYMBOL 184,170,85,170,85,1
70,85,170,85
260 SYMBOL 185,168,80,168,80,1
68,80,174,86
270 SYMBOL 186,3,4,8,9,9,8,4,3
280 SYMBOL 187,255,63,16,144,1
44,16,32,192
290 SYMBOL 188,255,255,0,0,0,0
,0,0
300 SYMBOL 189,255,255,2,2,2,2
,1,0
310 SYMBOL 190,208,8,4,100,100
,4,8,240
320 ps=0
```



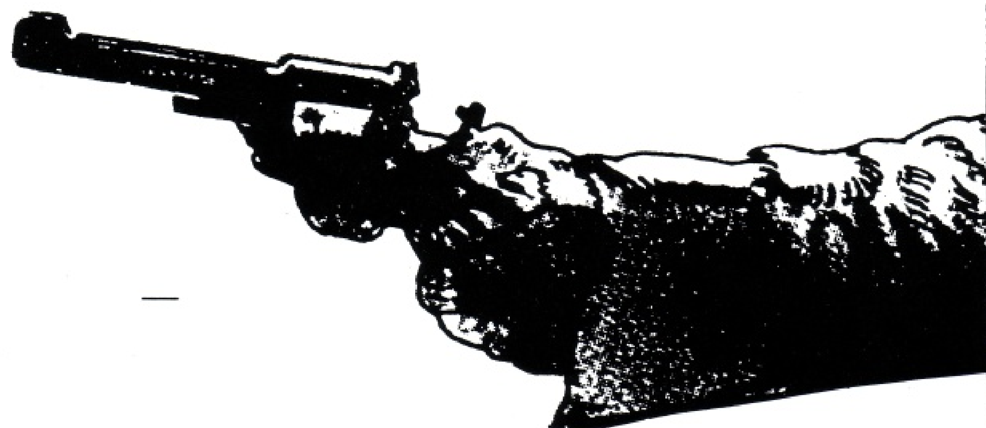
```
330 BORDER 24:PAPER 0:PEN 1:IN
K 0,24:INK 1,0:CLS
340 PRINT CHR$(24)"S  K  Y  T
  T  E  N"CHR$(24)
350 PRINT:PRINT"1987 OVE JORGE
NSEN"
360 PRINT:PRINT:PRINT"TRYK PAA
 TAST (S) OG RAM SAA MANGE MAA
L SOM MULIGT...."
370 PRINT:PRINT"DER ER 4 PATRO
NER I OVERSKUD.HVIS DU ER EN R
IGTIG  SKARPSKYTTE..."
380 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
390 LOCATE 10,16:PRINT CHR$(17
3)
400 LOCATE 10,17:PRINT CHR$(17
4)
405 LOCATE 12,22:PRINT "*TRYK
EN TAST NED*"
410 IF INKEY$="" THEN 410
420 BORDER 12:INK 0,12:INK 1,0
:INK 2,9
430 CLS:DIM f(16,21)
440 PEN 13:FOR F=1 TO 24:LOCAT
E 1,F+1:PRINT CHR$(175);:LOCAT
E 20,F+1:PRINT CHR$(175);:NEXT
 F
450 FOR F=1 TO 18:LOCATE F+1,2
:PRINT CHR$(175);: LOCATE F+1,
25: PRINT CHR$(175);:NEXT F:PE
N 13
460 FOR i=1 TO 10
470 rx=INT (RND(1)*8)+1:ry=INT
 (RND(1)*16)+1:IF f(rx,ry)=1 T
HEN 470 ELSE f(rx,ry)=1:LOCATE
 rx+10,ry+3:PRINT CHR$(172):NE
XT i
480 y=4:sch=14:r=1:mand=169
490 LOCATE 1,1:PEN 1:PRINT"*SK
UD*"sch
500 LOCATE 12,1:PEN 1:PRINT"*R
AMT*"ps:PEN 1
510 IF ps=10 OR sch=0 THEN GOT
O 800
520 LOCATE 3,y-r:PRINT " ":LOC
ATE 3,y:PRINT CHR$(167)
530 LOCATE 3,y+1-r: PRINT " ":
LOCATE 3,y+1:PRINT CHR$(mand)
540 LOCATE 3,y+1-r: PRINT " ":
LOCATE 3,y:PRINT CHR$(167)
550 LOCATE 3,y-r:PRINT " ":LOC
ATE 3,y+1:PRINT CHR$(mand)
560 IF sc<>0 THEN a$=INKEY$:sc
=sc-1:GOTO 580
570 a$=LOWER$(INKEY$):IF a$="s
" THEN GOSUB 620
580 IF y= 4 THEN r=1 ELSE IF y
=23 THEN r=-1
590 y=y+r
600 IF mand=169 THEN mand=170
ELSE mand = 169
```



```
610 GOTO 490
620 E$=CHR$(173)
630 F$=CHR$(174)
640 PEN 4: LOCATE 3,y: PRINT E
$
650 LOCATE 3,y+1:PRINT F$
660 FOR t=7 TO 0 STEP -1:SOUND
 7,300,4,t,,,10:NEXT t
670 FOR i=4 TO 6:LOCATE i,y:PR
INT CHR$(168)
680 FOR t=1 TO 10:NEXT t
690 LOCATE i,y:PRINT" ":NEXT i
700 FOR i=1 TO 9
710 IF f(i,y-3)=1 THEN 730
720 LOCATE i+10,y:PRINT CHR$(1
68):FOR t=1 TO 10:NEXT t:LOCAT
E i+10,y:PRINT" ":NEXT i:sch=s
ch-1:sc=2:RETURN
730 LOCATE i+10,y:PRINT CHR$(1
```

```
71)
740 SOUND 7,500,40,7,,,15
750 f(i,y-3)=0
760 sc=1
770 FOR t=1 TO 100:NEXT t
780 ps=ps+1:sch=sch-1:LOCATE i
+10,y:PRINT" "
790 RETURN
800 CLS:BORDER 24:INK 0,24:INK
 1,0:PAPER 0:PEN 1:CLS:PRINT"D
U HAR"ps"PLETSKUD"
810 PRINT:PRINT
820 IF ps=0 OR ps=1 THEN LOCAT
E 15,17:PRINT CHR$(190):PRINT:
PRINT"ET HALVT HJUL KOMMER DU
IKKE LANGT MED *PROV IGEN,TAST
  J/N"
830 IF ps=2 OR ps=3 THEN LOCAT
E 15,17:PRINT CHR$(186)+CHR$(1
87):PRINT:PRINT"BLIV VED TAST
J/N"
840 IF ps=4  OR ps=5 THEN LOCA
TE 15,16:PRINT CHR$(181)+CHR$(
182):LOCATE 15,17:PRINT CHR$(1
86)+CHR$(187):PRINT:PRINT"NU G
AAR DET BEDR
E MED AT SIGTE,TAST J/N"
850 IF ps=6 OR ps=7 THEN LOCAT
E 15,15:PRINT CHR$(176)+CHR$(1
77)+CHR$(178):LOCATE 15,16:PRI
NT CHR$(181)+CHR$(182):PRINT:P
RINT"DU  ER
 SNART  EN   MESTER I AT SKYDE
,  BLIV VED,TAST J/N"
860 IF ps=8 OR ps=9 THEN LOCAT
E 10,15:PRINT CHR$(176)+CHR$(1
77)+CHR$(178)+CHR$(179):LOCATE
 10,16:PRINT CHR$(181)+CHR$(18
2)+CHR$(183)
+CHR$(184)+CHR$(185):PRINT:PRI
NT"NU LIGNER DET SNART EN ???,
TAST J/N"
870 IF ps=10 THEN LOCATE 15,15
:PRINT CHR$(176)+CHR$(177)+CHR
$(178)+CHR$(179)+CHR$(180):LOC
ATE 15,16:PRINT CHR$(181)+CHR$
(182)+CHR$(1
83)+CHR$(184)+CHR$(185):LOCATE
 15,17:PRINT CHR$(186)+CHR$(18
7)+CHR$(188)+CHR$(189)+CHR$(19
0):PRINT"TILLYKKE"
880 oj$=INKEY$:IF oj$="" THEN
880
890 IF LOWER$(oj$)="n" THEN EN
D:STOP
900 IF LOWER$(oj$)="j" THEN RU
N
910 GOTO 880
920 END
```





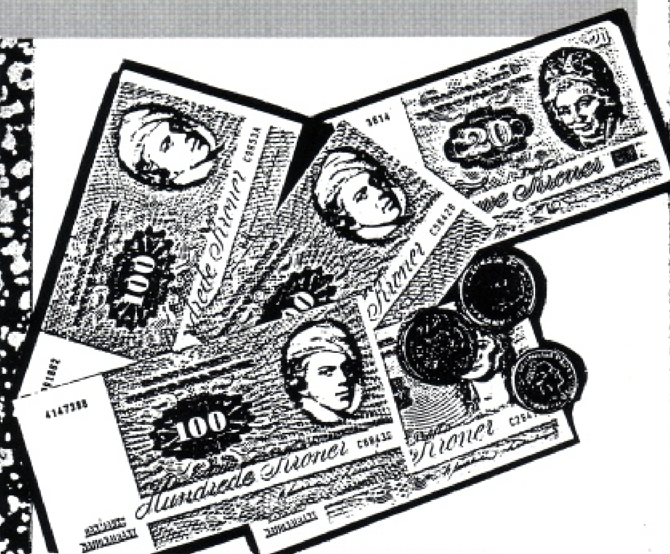
BØRSEN

TIL: CPW Joyce

I den sidste tid har vi hørt meget om de unge børsvekselerere, der tjener bunkevis af penge på børshandeler. Når så pressen kommer ind på livet af nogle af disse »superhjerner«, viser det sig jo ofte, at de er mennesker ligesom du og jeg, de har bare haft en smule grunker på kistebunden, og med dem har de enten stille og roligt eller helt eksplosivt opbygget en astronomisk kapital. Når man hører den slags historier, dukker ønsketænkningen op i hjernekrogene. »Kunne man mon tjene sig lidt penge, hvis man blev børsvekselerer, bare en million eller ti?« Sådan har vi sikkert allesammen tænkt, men nu får du faktisk muligheden for at teste dine evner som finanshjerne, i hvert fald hvis du er den lykkelige ejer af en Joyce og du gider taste det nedenstående program ind.

(Programmet er indsendt af Kaare Pedersen, og vi sender til gengæld 750.00 til dig, Kaare!)

```
10 REM                 **************
*********************************
*****
20 REM               *** A K T I E
S P I L L E T      B \ R S E N
 **
30 REM                 **************
*********************************
*****
40 REM                 skrevet af Kaa
re Pedersen, N{stved,   1987
50 REM                 Skrevet p} Ams
trad PCW 8256, "Joyce"
60 :
70 REM  *********     DEFINITION
ER OG HJ[LPEFUNKTIONER     *****
*****
80 escape$=CHR$(27):home$=esca
pe$+"H":cls$=escape$+"E"+home$
90 DEF FNscreen$(x,y,text$)=es
cape$+"Y"+CHR$(y+32)+CHR$(x+32
)+text$
100 ul$=escape$+"r":ejul$=esca
pe$+"u":REM        Underlinieri
ng og ej underliniering
110 inv$=escape$+"p":iinv$=esc
ape$+"q":REM       Omvendt vide
o og almindelig video
120 slet$=escape$+"J":REM
  sletter fra mark|ren og side
n ned
130 DIM kurs(10)
140 runde=0
150 x=91
160 b=-1
170 DIM sruk(9,400)
180 :
190 REM                **************
```



```
*************************
200 REM             ** reglerne pr
{senteres              **
210 REM             **************
*************************
220 PRINT cls$
230 PRINT ul$;FNscreen$(20,5,"
R E G L E R N E    F O R   B \
R S E N");ejul$
240 PRINT FNscreen$(10,8,"B|rs
en  er  et spil hvor  kurserne
  hele tiden  {ndrer  sig for"
)
250 PRINT FNscreen$(10,9,"9 ud
valgte papirer.  Der  findes
to  b|rser hvor b|rs I, som i"
)
260 PRINT FNscreen$(10,10,"vir
kelighedens  verden er den mes
t stabile, mens der er st|rre"
)
270 PRINT FNscreen$(10,11,"ris
iko  ved  b|rs  II, men ogs}
```

```
chancer for st|rre gevinster."
)
280 PRINT FNscreen$(10,12,"Man
 kan  ved sp|rgsm}let  <K|b/Sa
lg> v(lge at k|be eller s(lge"
)

290 PRINT FNscreen$(10,13,"ell
er  via et  tryk p} <return> a
t sidde over. Endelig kan man"
)
300 PRINT FNscreen$(10,14,"for
 et hvilket som helst papir se
 op til 10 runder tilbage, for
")
310 PRINT FNscreen$(10,15,"det
te kr(ves et kommandoen KURVE"
)
320 PRINT FNscreen$(10,16,"Hvi
s  en kurs  kommer under 30 su
spenderes salg og k|b, indtil"
)
330 PRINT FNscreen$(10,17,"kur
sen  atter er over de 30.")
340 PRINT FNscreen$(10,18,"Man
 f}r fra starten tildelt 10.00
0 kr i kapital. Disse decimere
s")
350 PRINT FNscreen$(10,19,"l|b
ende med 10 kroner for hver ru
nde samt ved de k|b man g|r. "
)
360 PRINT FNscreen$(10,20,"Des
uden mister man sine papirer h
vis kursen p} noget tidspunkt"
)
370 PRINT FNscreen$(10,21,"n}r
 ned p} 5 eller under.")
375 PRINT FNscreen$(10,22,"Der
 vises hele tiden to k|bekurse
r. Nemlig kursen ved f|rste og
")
376 PRINT FNscreen$(10,23,"sid
ste k|b.  Spillet sluttes hvis
 man n}r over 50.000 eller ned
 ")
377 PRINT FNscreen$(10,24,"p}
0 kroner i fri kapital.")
380 PRINT inv$;FNscreen$(69,30
,"<TRYK RETURN>");iinv$;
390 IF INKEY$="" THEN 390
400 :
405 PRINT cls$;PRINT FNscreen$
(10,15,"FOR AT SPILLET IKKE SK
AL V[RE DET SAMME GANG FOR GAN
G")
406 PRINT FNscreen$(10,17,"SKA
L DU HER SKRIVE HVOR MANGE GAN
GE RANDOMIZEN (POPUL[RT=TILF[L
DIGHEDSTALS")
```



```
407 PRINT FNscreen$(10,19,"- G
ENERATOREN) SKAL GENNEML\BES")
;:INPUT "";hg
408 FOR a=1 TO hg:jk=INT(RND):
NEXT
410 REM           **************
******************************
*************
420 REM           ** valuering a
f startkurs,startkapital og an
tal aktier **
430 REM           **************
******************************
*************

440 FOR a=1 TO 9:READ navn$(a)
:kurs(a)=100:NEXT:kap=10000
450 :
460 REM           **************
******************************
*****
470 REM           * sk{rmskabalo
n og valg mellem k|b og salg
    *
480 REM           **************
******************************
*****
490 IF lyn$="S" THEN GOSUB 217
0
500 IF lyn$="S" THEN GOTO 600
510 PRINT cls$
520 PRINT FNscreen$(38,4,"R U
N D E   ");runde
530 PRINT FNscreen$(20,10,"ANT
AL AKTIER");TAB(29);"KURS";TAB
(40);"DIN K\BEKURS"
540 FOR b=1 TO 9
550 IF b=1 THEN PRINT:PRINT TA
B(20);inv$;TAB(44);"B\RS 1";TA
B(75);iinv$
560 IF b<6 THEN:PRINT TAB(20);
ant(b);TAB(26);b;navn$(b);TAB(
45);kurs(b);TAB(60);kkurs(b);
    TAB(70);kkkurs(b)
570 IF b=6 THEN PRINT:PRINT:PR
INT TAB(20);inv$;TAB(44);"B\RS
 2";TAB(75);iinv$
580 IF b>=6 THEN:PRINT TAB(20)
;ant(b);TAB(26);b;navn$(b);TAB
(45);kurs(b);TAB(60);kkurs(b);
    TAB(70);kkkurs(b)
590 NEXT:PRINT:PRINT
600 FOR a=1 TO 9:test$(a)="N":
NEXT:REM  For at "nulstille" v
ariablen
610 FOR a=1 TO 9: IF kurs(a)<3
0 AND a<6 THEN:PRINT FNscreen$
(45,12+a,"SUSPENDERET"):
   test$(a)="Y":GOTO 630
620 IF kurs(a)<30 THEN:PRINT F
Nscreen$(45,15+a,"SUSPENDERET"
):test$(a)="Y"
630 NEXT
640 :
650 lyn$="":REM         For at
 nulstille variablen
660 PRINT FNscreen$(19,25,"FRI
 KAPITAL:");kap:PRINT TAB(20);
:INPUT "K\B/SALG (K/S)";l$:
              l$=UPPER$(l$):IF
l$="K" THEN
GOTO 710
670 IF l$="S" THEN GOTO 810
680 IF l$="KURVE" THEN GOSUB 1
270:GOTO 890
690 lyn$="S":GOTO 890:REM
  Lyn-variablen g|r indf|ring
af nye variable hurtigere
700 :
710 REM           **************
******************************
***

720 REM           ** procedure v
ed k|b af aktier
 **
730 REM           **************
******************************
***
740 GOSUB 1200
750 IF kurs(nr)*antal>kap-100
THEN :PRINT inv$;FNscreen$(19,
27,"S] MEGET KAPITAL HAR DU IK
KE !!!");iinv$;slet$;FOR a=1 T
O 2000:NEXT:
GOTO 740
760 ant(nr)=ant(nr)+antal:kap=
kap-kurs(nr)*antal
770 IF kkurs(nr)=0 THEN kkurs(
nr)=kurs(nr):GOTO 890
780 IF kkurs(nr)>0 THEN kkkurs
(nr)=kurs(nr)
790 GOTO 890
800 :
810 REM           **************
******************************
***
820 REM           ****  Procedur
e ved salg af aktier
  *
830 REM           **************
******************************
***
840 GOSUB 1200
850 IF antal>ant(nr) THEN 840
860 IF antal=ant(nr) THEN :kku
rs(nr)=0:kkkurs(nr)=0
870 ant(nr)=ant(nr)-antal:kap=
kap+kurs(nr)*antal
880 :
890 REM           **************
```

```
******************************
*****
900 REM          ******  Udregn
ing af kursen for alle papirer
 ****
910 REM          **************
******************************
*****
920 runde=runde+1
930 REM  ********  Likke der g
enererer kurserne for alle pap
irer **********
940 REM  ********  fordelt p}
b|rs I og B|rs II
      **********
950 FOR b=1 TO 9
960 IF b<6 THEN kurs(b)=kurs(b
)+INT(RND*21)-10
970 IF b>=6 THEN kurs(b)=kurs(
b)+INT(RND*25)-12
980 IF kurs(b)<0 THEN ;kurs(b)
=0
990 sruk(b,runde)=kurs(b)
1000 NEXT
1010 REM  ********  Checkning
af kurserne for fallit/gevinst
 etc.  **********
1020 FOR b=1 TO 9
1030 IF kurs(b)<=5 AND kkurs(b

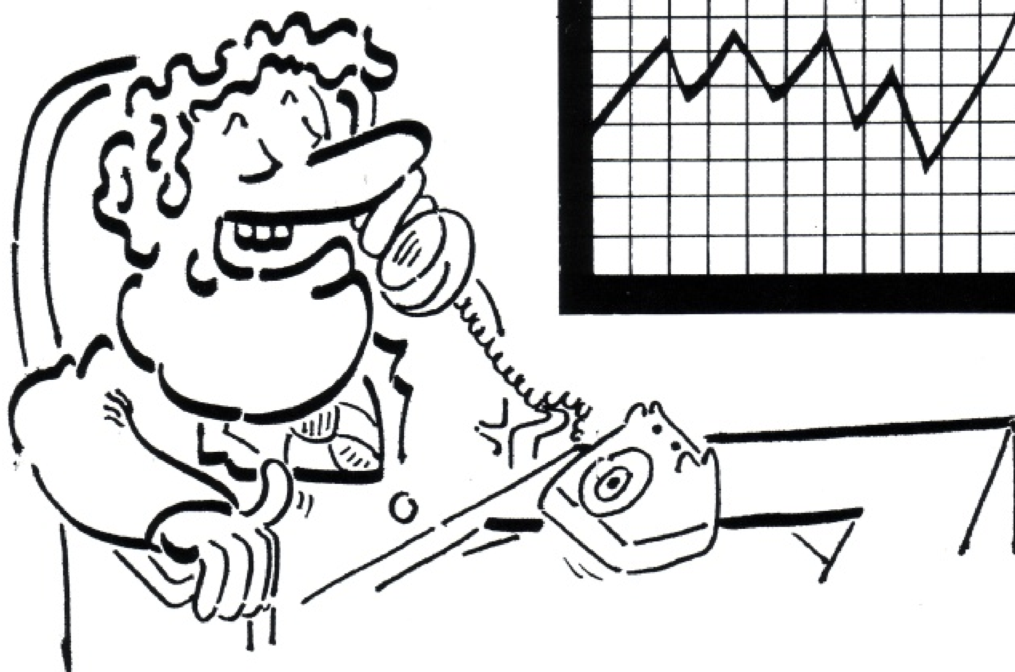
)>0 THEN PRINT FNscreen$(0,28,
"DU MISTEDE ALLE DINE ");navn$
(b);" AKTIER":FOR a=1 TO 2000:
NEXT:PRINT F
Nscreen$(0,28,"");slet$
1040 IF kurs(b)<=5 AND kkurs(b
)>0 AND b<6 THEN ;PRINT FNscre
en$(19,12+b,"");0;FNscreen$(59
,13+b,"");0;FNscreen$(69,13+b,
"");0
1050 IF kurs(b)<=5 AND kkurs(b
)>0 AND b>=6 THEN ;PRINT FNscr
een$(19,15+b,"");0;FNscreen$(5
9,15+b,"");0;FNscreen$(69,15+b
,"");0
1060 IF kurs(b)<5 THEN;ant(b)=
0:kkurs(b)=0:kkkurs(b)=0
1070 NEXT
1080 :
1090 kap=kap-10
1100 IF kap<1 THEN PRINT "DU E
R FALLIT !!!":END
1110 IF kap>50000! THEN PRINT:
PRINT:PRINT "HURAAA !!!!, DU E
R B\RSMATADOR, DIN FORRENTNING
 ER OVER 500 %":END
1120 GOTO 460:  REM      NY Omg
ang
1130 :
1140 :
1150 REM                 ******
******************************
1160 REM                 * Navn
givning af aktier           *
1170 REM                 ******
******************************
1180 DATA SUPERFOSS,NOVO,BALTI
CA,B&O,ISS,DEN DANSKE BANK,TOR
M,FORD,CODAN
1190 :
1200 REM                 ******
******************************
*
1210 REM                 * Sp|r
gsm}l ved k|b og salg
*
1220 REM                 ******
******************************
*
1230 PRINT FNscreen$(19,27,"")
;slet$;:INPUT "AKTIENUMMER";nr
:IF nr<1 OR nr>9 THEN 1230
1240 IF test$(nr)="Y" THEN:GOT
O 1230
1250 PRINT FNscreen$(19,28,"")
;:INPUT "HVOR MANGE";antal:RET
URN
1260 :
1270 REM                 ******
******************
1280 REM                 *****
 Kurve       ******
1290 REM                 ******
******************
1300 PRINT cls$;FNscreen$(10,1
0,"Hvilket papir:");
1310 INPUT "";papir


1320 :
1330 rund=runde: REM    For at
 kunne starte igen med det rig
tige rundenummer
1340 PRINT cls$
1350 :
1360 IF runde>=10 THEN:runde=r
unde-9:GOTO 1430
1370 IF runde<10 THEN:runde=1:
GOTO 1780
1380 :
1390  REM       **************
**************
1400  REM       * der er over
9 runder     *
1410 REM        **************
**************
1420 REM ********  En ramme ti
l teksten tegnes  *******
1430 FOR b=0 TO 1:FOR a=0 TO 6
0:PRINT FNscreen$(25+a,2+b*8,C
HR$(154)):NEXT:NEXT
```

```
1440 FOR b=0 TO 1:FOR a=0 TO 8
:PRINT FNscreen$(25+b*60,2+a,C
HR$(149)):NEXT:NEXT
1450 PRINT FNscreen$(25,2,CHR$
(150));FNscreen$(85,2,CHR$(156
));FNscreen$(25,10,CHR$(147));
FNscreen$(85,10,CHR$(153))
1460 REM ******** Tekst: Over
skrift med angivelse af papir
og runder .*********

1470 REM ********          Kurs
tallene for hver runde. Og pro
centm(ssig *********
1480 REM ********          afvi
gelse fra den f|rste startrund
en           *********
1490 PRINT ul$;inv$;FNscreen$(
30,3,"DATA FOR PAPIR");papir;"
FOR RUNDERNE";runde;"TIL";rund
;    iinv$;ejul$
1500 PRINT ul$;FNscreen$(30,5,
"KURSTALLENE RUNDE FOR RUNDE")
;ejul$
1510 PRINT FNscreen$(30,6,"");
:FOR a=0 TO 9
1520 sruk(papir,0)=100
1530 PRINT sruk(papir,runde+a)
;
1540 NEXT
1550 pct=(sruk(papir,runde)-sr
uk(papir,rund))*100/sruk(papir
,runde):IF pct<0 THEN pct=-pct
1560 pct=INT(pct)
1570 PRINT FNscreen$(30,8,"SID
EN RUNDE");runde;"ER PAPIRET";
1580 IF sruk(papir,rund)=sruk(
papir,runde) THEN :PRINT " U[N
DRET";:GOTO 1620
1590 IF sruk(papir,rund)>sruk(
papir,runde) THEN :PRINT " STE
GET" ;
1600 IF sruk(papir,rund)<sruk(
papir,runde) THEN :PRINT " FAL
DET";
1610 PRINT FNscreen$(62,8," ME

D");pct;:PRINT FNscreen$(71,8,
"PCT.")
1620 GOSUB 2090:REM     KOORDI
NATSYSTEM SKAL TEGNES
1630 PRINT FNscreen$(3,19,"");
sruk(papir,runde):REM     X-ak
sen valueres
1640 REM  ******  Kurserne plo
ttes ind   *******
1650 FOR a=0 TO 9
1660 dif=(sruk(papir,runde+a)-
sruk(papir,runde))/2   :REM
    Forskellen mellem f|rste
      runde og sidste runde
1670 PRINT FNscreen$(12+(a*4),
19-dif,"*")
1680 NEXT
1690 :
1700 PRINT inv$;FNscreen$(69,3
0,"<TRYK RETURN>");iinv$
1710 IF INKEY$="" THEN GOTO 17
```



```
10
1720 runde=rund:REM     For at
 rundenummeret skal passe.
1730 RETURN
1740 :
1750 REM *********************
*******
1760 REM *   der er under 10 r
under *
1770 REM *********************
*******
1780 FOR b=0 TO 1:FOR a=0 TO 6
0:PRINT FNscreen$(25+a,2+b*8,C
HR$(154)):NEXT:NEXT
1790 FOR b=0 TO 1:FOR a=0 TO 8
:PRINT FNscreen$(25+b*60,2+a,C
HR$(149)):NEXT:NEXT
1800 PRINT FNscreen$(25,2,CHR$
(150));FNscreen$(85,2,CHR$(156
));FNscreen$(25,10,CHR$(147));
FNscreen$(85,10,CHR$(153))
1810 :
1820 PRINT ul$;inv$;FNscreen$(
30,3,"DATA FOR PAPIR");papir;"
FOR RUNDERNE";0;"TIL";rund;
      ejul$;iinv$
1830 PRINT ul$;FNscreen$(30,5,
"KURSTALLENE RUNDE FOR RUNDE")
;ejul$
1840 PRINT FNscreen$(30,6,"100
");:FOR a=0 TO rund-1
1850 PRINT sruk(papir,runde+a)
;
1860 NEXT
1870 PRINT FNscreen$(30,8,"SID
EN RUNDE");0;"ER PAPIRET";
1880 IF sruk(papir,rund)>100 T
HEN :PRINT " STEGET" ;
1890 IF sruk(papir,rund)<100 T
HEN :PRINT " FALDET";
1900 IF sruk(papir,rund)=100 T
HEN :PRINT " U[NDRET";:GOTO 19
40
1910 pct=sruk(papir,rund)-100:
IF pct<0 THEN pct=-pct
1920 PRINT " MED";pct;"PCT."

1930 :
1940 GOSUB 2090
1950 PRINT FNscreen$(3,19,"");
100
1960 PRINT FNscreen$(12,19,"*"
):REM     Stjernen for v[rdien
 100 i runde 0
1970 FOR a=0 TO rund-1
1980 PRINT FNscreen$(14+(a*4),
19-((sruk(papir,runde+a)-100)/
2),"*")
1990 NEXT
2000 :
2010 PRINT inv$;FNscreen$(65,3
0,"<TRYK P] EN TAST>");iinv$
2020 IF INKEY$="" THEN GOTO 20
20
2030 runde=rund
2040 RETURN
2050 END
2060 REM *********************
**********
2070 REM ** Akserne tegnes
       **
2080 REM *********************
**********
2090 FOR a=1 TO 60:PRINT FNscr
een$(10+a,20,CHR$(154));:NEXT
2100 FOR a=0 TO 25
2110 PRINT FNscreen$(10,30-a,C
HR$(149)):NEXT
2120 RETURN
2130 :
2140 REM        **************
************
2150 REM        * LYN-subrutin
en        *
2160 REM        **************
************
2170 PRINT FNscreen$(50,4,"");
runde
2180 FOR b=1 TO 9
2190 IF b<6 THEN:PRINT FNscree
n$(44,12+b,"");kurs(b);"
  "
2200 IF b>=6 THEN:PRINT FNscre
en$(44,15+b,"");kurs(b);"
   "
2210 NEXT
2220 RETURN
```

PRIVAT-REGNSKAB PÅ CHARLIE

TIL: PC1512

Når folk køber en computer til hjemmet, det være sig en hjemmecomputer eller en PC, er det ofte med ordene: »Ja, sådan som tiderne er i dag, er det jo svært at holde styr på økonomien, men NU er det slut, med denne krabat«, familiefaderen rækker her nonchalant hånden over mod vidunderet, »så skal jeg nok få styr på økonomien, og så er det jo også et nødvendigt led i børnenes udvikling i dag«. Familiefaderen klapper junior på hovedet som er travlt optaget af »Space Invaders«. Når man så næste gang spørger til computeren, er den enten pakket væk eller også har junior helt overtaget styringen.

Sådan som situationen er skildret ovenfor, går det desværre i mange tilfælde, og hvorfor gør det så det?

Jo, i den mellemliggende periode har familieoverhovedet sikkert siddet mange nætter og kæmpet en brav kamp for at skrive et økonomiprogram, men det er som om det ikke rigtigt vil lykkes, og hvis ikke tålmodigheden er for stor, er chancen for, at det ender som ovenfor, overhængende stor.

For at hjælpe lidt på situationen har vi bestemt os for at bringe et mini regnskabs-program til PC1512'eren.

Programmet indholder 10 konti, 2 indtægtskonti (0,1), 7 udgiftskonti (2,8) og en bankkonto (9). På hver af disse konti kan der posteres 250 posteringer. En postering indeholder både dato, en tekst og selvfølgelig beløbet.

Derudover kan man så få udskrevet et kontoudtog og en statusopgørelse.

Når programmet kører, oprettes der to filer på disketten, »kontofil.dat«, der indeholder alle kontonavnene og »data.dat«, der indeholder alle posteringerne.

Programmet kan selvfølgelig udbygges efter behov, og det kan rettes til efter eget ønske. Det er blot ment som en igangsætter til alle dem, der er kørt fast på et tidligt stadium.

```
100 CLEAR: a$="PC1512 Privat-r
egnskab  V1.00   Amtrad Bladet
 1987"
110 CLS:CLOSE #3,#2,#1
120 CLOSE WINDOW 3
130 CLOSE WINDOW 4
140 OPEN #1 WINDOW 1
150 OPEN #2 WINDOW 2
160 OPEN #3 WINDOW 3
170 SCREEN #1 TEXT FLEXIBLE: W
INDOW #1 FULL ON
180 WINDOW #1 TITLE a$
190 CLS
200 SCREEN #2 GRAPHICS: WINDOW
 #2 FULL ON
210 SET #2 FONT 2 POINTS 18
220 WINDOW #2 TITLE a$
230 WINDOW #2 OPEN
240 MOVE #2, ;YPOS(#2)-100
250 PRINT #2
260 PRINT #2, COLOUR (12); "
PRIVAT-REGNSKAB"
270 PRINT #2, COLOUR (12); "

          af
280 PRINT #2, COLOUR (12); "

   Amstrad Bladet"
290 PRINT #2
300 PRINT #2, COLOUR (13); "

     Tryk en tast"
310 tast$=INKEY$: IF tast$=""
THEN 310
320 REM *** HOVED-MENU ***
330 CLS #2
340 WINDOW #1 OPEN
350 CLS
360 PRINT :PRINT :PRINT
370 PRINT "
        H O V E D M E N U"
380 PRINT "
        -----------------"
```

```
390 PRINT : PRINT
400 PRINT "
          (P)ostering"
410 PRINT "
          (S)tatus"
420 PRINT "
          (K)ontoudtog"
430 PRINT "
          (N)ye kontonavne"
440 PRINT "
          (H)ent data"
450 PRINT "
          (G)em data"
460 PRINT "
          (A)fslut program"
```



```
470 svar$=UPPER$(INKEY$): IF s
var$="" THEN 470
480 IF svar$="P" THEN 560
490 IF svar$="S" THEN 1120
500 IF svar$="K" THEN 1520
510 IF svar$="N" THEN 750
520 IF svar$="H" THEN 970
530 IF svar$="G" THEN 1370
540 IF svar$="A" THEN STOP
550 GOTO 470
560 CLS
570 PRINT:PRINT:PRINT
580 PRINT "
                P O S T E R I
 N G"
590 PRINT "
                 --------------
-----"
600 FOR x=0 TO 9
610   PRINT "
                  "; x;"...";kon
tonavn$(x)
620 NEXT x
630 PRINT
640 INPUT "
                     Hvilken kon
to ";nr
650 CLS:PRINT:PRINT
660 t(nr)=t(nr)+1
670 INPUT "Dato........";konto
$(nr,t(nr),0)
680 INPUT "Tekst.......";konto
$(nr,t(nr),1)
690 INPUT "Bel....";konto$(nr,
t(nr),2)
700 PRINT
710 PRINT "Flere posteringer J
/N)"
720 svar$=INKEY$:IF svar$="" T
HEN 720
730 IF UPPER$(svar$)="J" THEN
560
740 GOTO 320
750 REM **** ndring af kontona
vne ****
760 CLS
770 PRINT:PRINT:PRINT
780 PRINT "
           ndring af kontonav
ne"
790 PRINT "
           -------------------
----"
800 FOR x=0 TO 9
810 PRINT "
            "; x;" ";kontonavn$
(x)
820 NEXT x
830 PRINT
840 INPUT "
                Hvilket nr....";n
r
850 INPUT "
                Nyt navn......";k
ontonavn$(nr)
860 kontonavn$(nr)=LEFT$(konto
navn$(nr)+"................",
15)
870 PRINT
880 PRINT "
                Flere ndringer (J
/N)"
890 svar$=INKEY$:IF svar$="" T
HEN 890
900 IF UPPER$(svar$)="J" THEN
750
910 OPEN #6 OUTPUT "kontofil.d
at"
920   FOR x=0 TO 9
930      PRINT #6,kontonavn$(x)
```